

エヌジー

1984
第4号

追いかけてロボット

ラジオはアメリカン

君と開発スタッフのインターフェイス

NG受験講座

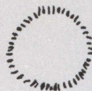
満員御礼
長野
はナムコのホームグラウンド

ばっちし
バシシ！

痛快バシシゲーム
リブル・ラブル登場

ナムコからの新年のごあいさつ
と読者が占う84年の展望

TOPICS





ゼビウスのゲームのBGMは、細野さんも絶賛。コピーしてスタジオで演奏して遊んだりしていたそうですよ。

テクノ人間にゼビウスの謎は解き明かされたか!?

雑誌「LOG IN」を見た人はもうご存知でしょうが、昨年の11月、あの元Y・M・O・の細野晴臣氏がナムコを訪れゼビウス開発者の遠藤氏と対談するという、ビッグな企画が実現しました。なぜ細野さんとゼビウスなのか?と言うと…。

前々から、ゲームファンをオーバーヒートさせていた流行病の〝ゼビウス熱〟。感覚先取りのテクノ人間たちも、かなりの規模で冒されていた様子。ミュージシャンやデザイナーの間でも、熱狂的なファンが多いのです。細野さんもそのうちの一人。隠された謎を究明せんと、多忙なスケジュールにもかかわらず日日努力を重ね、すでに35万点をマーク。それでも深まりゆく謎への探求心は尽きないようです。

ゲームフリーク編集長、田尻君の要点解説を聞きながら、1000万点へのヤマ場16エリアの鮮かな攻撃を息をのんで見守る細野氏。さかんにうなずいたり、うなったりしていました。

テクノミュージックとビデオゲーム。まったく違う畑にありながらも、どこかに共通する意識を感じつつ、2人のスペシャリストが熱っぽく語り合った2時間でした。

Hello everybody take a chance!



懐かしい軽快なポップスに思わずからだが動き出す、米アタリ社が制作したディグダグのコマーシャル。これが、83年度のテレビ＆ラジオCMフェスティバルで、その年の最高の作品、演技に与えられる、言わばCM界のアカデミー賞とでも言うべきCLIO（クレオ）賞を受賞しました。でもこのCMはアメリカでしか放送されないのです。日本のディグダグファンにお見せできないのが本当に残念…。

激的登場！スズカにnamco看板現わる!!

ポールポジションIIでも話題を呼んでいる、三重県鈴鹿市の鈴鹿サーキット。日本初の国際級レーシングサーキットとして、1962年にオープン以来数々のドラマを生んできました。全日本選手権BIG2&4レースを始め、スズカ5000km、JPSトロフィー、2輪の8時間耐久や日本グランプリレースなど、年間に10レースが行なわれています。

その鈴鹿サーキットに、昨年11月のJAFスズカグランプリ（F2レース）よりナムコの看板が登場しました。位置はちょうどフラグマーシャルを取り囲むところで、最高に目をひくメインスポット。ゴールに向かって突走ると、このナムコの看板の上でチェッカーフラッグが振られます。カーキチでナムコファンの人なら、思わず感涙のシーンです。

今度テレビで鈴鹿のレース中継があったら、是非捜してみて下さいね。勿論、実際にレース観戦の機会があれば、絶対見逃すべからず!!



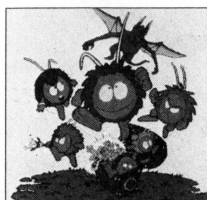
NG エヌジー

namco COMMUNITY MAGAZINE

NO. 4 1984

CONTENTS

編集
●
レイアウト
●
●
㈱ナムコ
クリエイティブ・センター
NG編集室



COVER

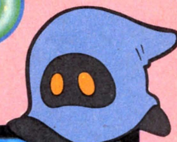
森の中　とびだす妖精　ばっちしバシシ
痛快なNEWゲーム〝リブル・ラブル〟の
ユニークなキャラクター
〝トプカプ〟と〝ガーゴル〟
ソースキャラクターデザイン・多賀 千鶴

リブル・ラブル 登場

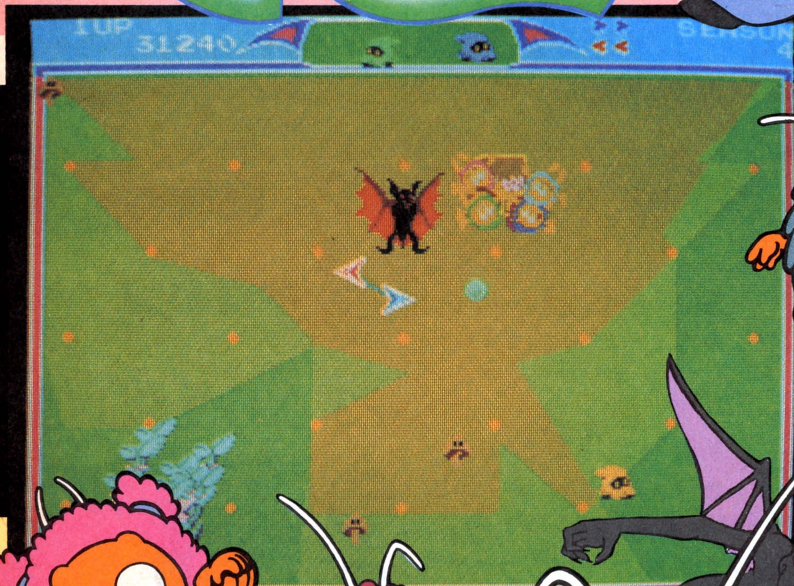
Libble Rabble



●ホブリン
下っぱの魔法使い。
単純で大魔法は使えないが、
キノコたちに魔法を
かけてさらってゆこうとする。



●マシュリン
ホブリンに魔法をかけ
られたキノコ。無表情
でおとなしい。





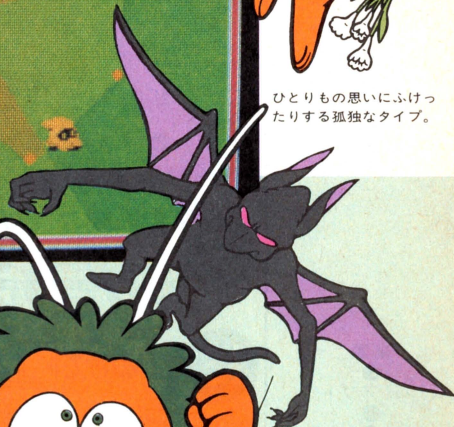
ひとりもの思いにふけっ
たりする孤独なタイプ。



まだ幼児。
無邪気で泣き虫のやんちゃな子。



元気いっぱい、男ま
さりのおてんば娘。

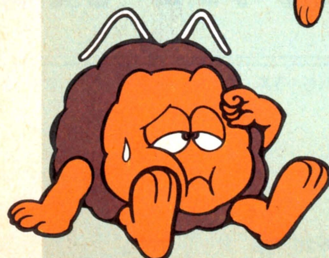


●ガーゴル
天災を起こす悪魔。
執念深く意地悪だ
が、ドジなところ
もある。宝箱のそば
に隠れている。



やたら元気で行動派。
ちょっぴりおっちょこちょい。

●トプカプ
宝箱に隠れている妖精。
6人いて、全員集める
と奇跡を起こせる。



スローモーでのんびり屋さん。

ばっちし

バシシ!

新春巻頭特集

痛快バシシゲーム

草原を行くキノコたち、
悪魔や妖精もやってきて、
あれれ？花が咲いて実になった。
森の中には不思議なキャラクターがつぎつぎに出現。
左右のツイン・レバーを操って、
囲め、バシシ！やったぜ、バシシ！
ファンタジックでスリル満点、
リブル・ラブルはゴッキゲンになれちゃうゲーム
なのです。

最新重要語
バシシ(Bashishi)

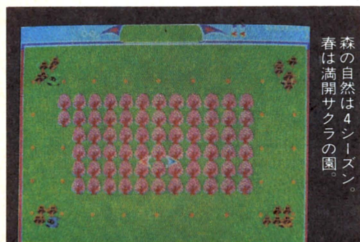
囲むこと。などを囲んだ状態で、ゲームの基本。宝物を出し、敵もバシシすることによってやっつけられる。また、俗語として、

ex1) おやつで好きなお菓子が出てきたら、「バシシ！」と言って囲んで自分のものにする。

ex2) 思いっきりクシャミをしたい時、「バシシシューン！」とする。

のような使われ方もする。

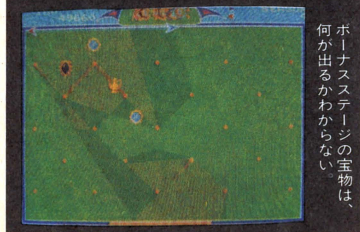
♨バシシ語大募集
みんなでバシシ語をはやらせよう。作品を送って下さい。



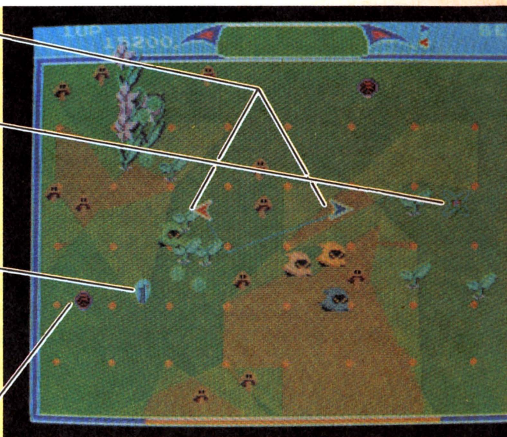
森の自然は4シーズン。春は満開サクラの園。



やったぜ、バシシ！・ハッハッ花が咲く。



ボーナスステージの宝物は、何が出るかわからない。



●リブル・ラブル
魔法の道具。この魔力が"バシシ"なのだ。

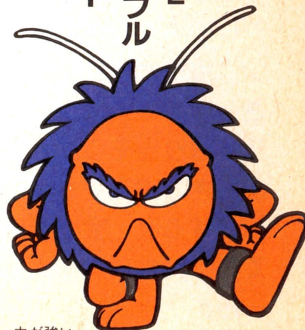
●チェンジャー
リブル㊧とラブル㊨を入れ替える妖怪。こいつがなかなかやっかい。

●シェアー
ラインをチョン切る通り魔。せっかくバシシしようとしたラインが切られちゃうので注意。

●キラー
エネルギーを吸い取る怪物。

「妖精伝説」リブル・ラブルストーリー

ある日村人が森にキノコ狩りに行くと、ホブリンがキノコたちに魔法をかけてさらってゆこうとしていました。ホブリンを退治してキノコを守るには、リブル・ラブルを使うしかありません。リブル・ラブルとは、村に古くから伝わる魔法の道具。魔法使いをやっつけ宝箱をみつける魔力をもっていたのです。でもリブル・ラブルのエネルギーは大地の生気なので、これを使えば土地は荒れ放題。大地を緑に戻すには、花を咲かせる妖精トプカプを集め、力を借りなくては。でも気をつけて。悪魔ガーゴルも宝箱の近くに隠れてる。リブル・ラブルで奇跡を起こし、荒れた大地を花園に変えましょう。

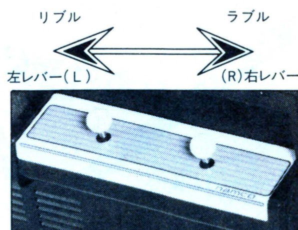


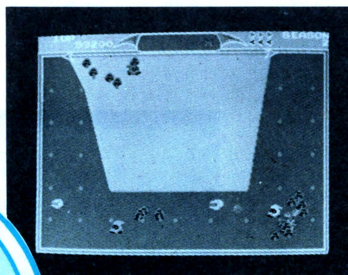
短気で負けず嫌い。力が強い。

STEP 1 操作を覚えてとにかくバシシ

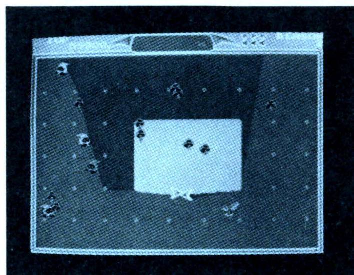


画期的な8方向のツインレバー。今までのゲームと勝手が違うので、まずはレバー操作を習熟しよう。
⇐⇒を操作して、とにかく[キャラクター]…をバシシ(囲む)。
[キャラクター]…をすべてバシシすれば、1シーズンをクリア。





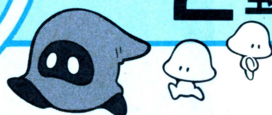
外周を使ってバシシ！



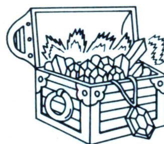
ラインでバシシ！

森に起こせ!!

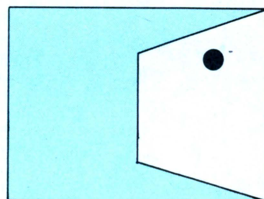
STEP 2 宝箱みつけてちゃっかりバシシ



森の中には、不思議いっぱいの宝箱が各シーズンにかならず1つあるのだ。これをのがす手はないゾ。バシシして赤く光ったら、その中に宝箱が隠れている証拠。さらに小さくバシシして宝箱を取り出そう。
出てきた宝箱をもう1度バシシすると、宝物が現われて、ウハウハボーナス得てーん！

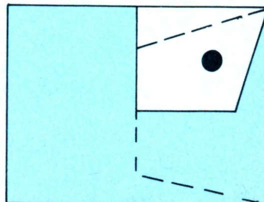


宝箱のみつけ方



バシシして赤く光ったら…

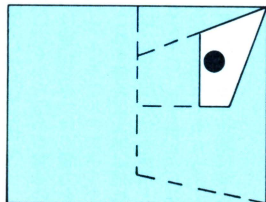




その中に宝箱が 隠れてるショーコ

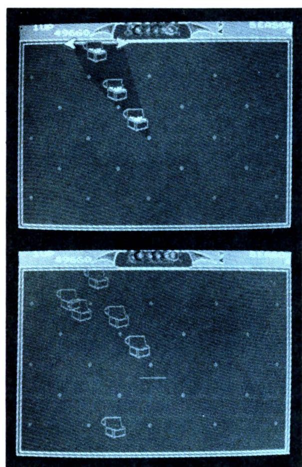


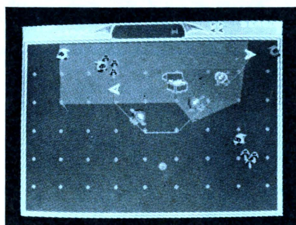
さらに小さくバシシ！



STEP3 奇跡の妖精まとめてバシシ

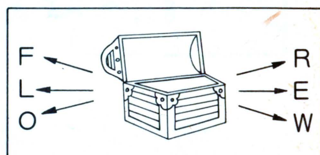
宝箱からとびだしたトプカプを全員まとめてバシシ。グズグズしてると逃げてっちゃうよ。そして奇跡のキーワードが完成…







す、すると…、森の中はもう春の花園になってしまうのだ。そして宝探しのボーナスステージ。得点を稼ぐチャンスだぞ。
さて、FLOWERの次にはいったいどんな奇跡が起こる!?



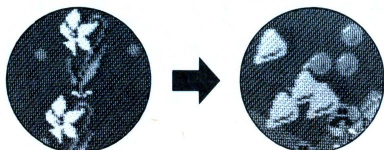
もし妖精を逃したら?
実は妖精のとび出す方向は決まってるんだ。だから2回目に、逃がしたものだけバシシすればよし!!

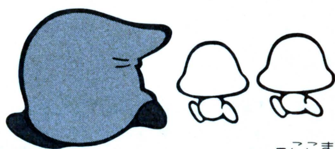
緑の
奇跡を

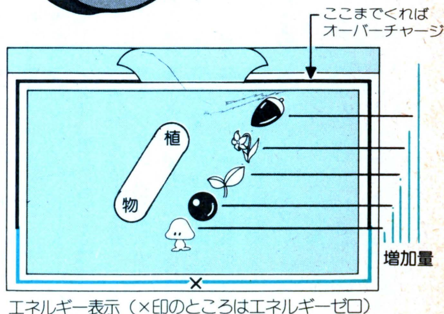
STEP4 オーバーチャージで無敵のバシシ

や植物をバシシすると、リブル・ラブルのエネルギー補給。植物は上手に育ててしっかりバシシするのがコツだ。
エネルギーがオーバーチャージすれば、リブル・ラブルは無敵の強さみんなまとめてバシシのシ。

花は実に育てて取った方がお得。

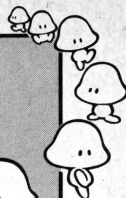


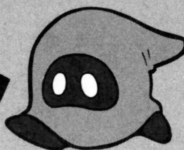




エネルギー表示(×印のところはエネルギーゼロ)

面クリだけが能じゃない！奇跡こそ、ハイスコアへの近道だ!!





キャラクターが楽しいコミカルタイプのゲームは世の中に数あるけれど、このリブル・ラブルはちょっぴり違う。どこが違うかというと…ひたすら面をクリアして高得点をあげた人が偉いとは限らない。

つまりこのゲームの目標は、宝箱を発見して奇跡を起こすことにある。宝箱の位置がわかっていながら最後のマシュリンをバシシしてしまった場合など、面はクリアできてもミステイクに等しいのだ。そして奇跡を起こすことが、おのずとハイスコアをもたらし、トッププレイヤーへの道が開ける。

だからみずからの両手でレバーを握って、初体験をしてほしい。キミが発見しなくちゃいけないことは、まだまだ山ほどあるゾ！

infom.1

ナムコ直営店のゲームインストラクター用トレーナー（通称バシシトレーナー）を、この際だからプレゼントしちゃう。お店に行っても売ってないヨ。インストラクターしか着ていない貴重な品だ。応募のしかたはP.30を見てネ。

infom.2

ファン待望のナムコ豆本シリーズ、第3弾は〝リブル・ラブル〟。3月頃にナムコ直営店にて景品としてプレゼント。前ページのテクニック紹介では物足りなかった人も、きっと満足できることうけあい。1日も早くほしいのはわかるけど、もう少しの間おあずけね。

プレイヤーが寄せるリブル・ラブルへの熱い期待!!

――僕としては、最近のナムコ製品におもしろさを感じなかったのであるが、ひさびさにオモシロイと感じた。昔から僕が凝ったゲームはヒットした。期待できると思う。

高岡A.M.同好会会長　ヒデゴンス

――リブル・ラブルはおもしろいですね。音楽もすばらしいと思う。仲間の間では、一部の人が「おもしろくない、マニア受けのゲームだよ」と言っていたが、私はそうは思わない。ルールも単純だし、ほかのお客さんも楽しくやっている。

こういうゲームを待っていた。

高岡A.M.同好会会員

――キャラクター、色、サウンド、BGMが、美しくコミカルで楽しい。動きもユーモラスでおもしろい。PLAY中のフィーリングは〝最高〟もしくは〝ゴキゲン〟といったところでしょうか。（中略）メルヘンチックな内容が楽しい。レバー操作をマスターすれば、女性にもかなり人気が出るでしょう。僕は男だけどこんなメルヘンチックなもんが大好きで、うっとりしてしまいました。また僕の先輩も、「ゲームをプレイしていて、ぼーっとした。こんな事は、ディグダグ以来だ」と述べていました。

石川県金沢市　橋本貴生君

新春巻頭特集　その2

初春一番　今年はこうなる!!

新年おめでとうございます。
旧年中はナムコを御声援いただき、厚く御礼申し上げます。
本年も、ゲーム、ロボット、ラジアメ、NG等、
多岐に渡って創造性あふれる情緒を
皆様の心にお届けしたいと思います。
相変わらず御支援の程よろしくお願い申し上げます。
という訳で、堅苦しいあいさつで始まったけど、とにかく
新年だ、アッパレ、めでたい。
新春巻頭特集その2として、ナムコ有名人からみんなへの年賀状と、
読者に参加してもらう今年の展望、2本まとめてお送りしちゃいます。
ほんじゃまぁ、いってみよっ！

日頃編集室に鋭いお便りをくれる読者6名に、'84はどんな年になるか思いをめぐらせてもらいました。

❖まずは、気になるゲーム全般について、マイコン雑誌のアルバイトもしているスーパー高校生、ナンバー2DL君に聞いてみます。

今年は今までになく個性的なゲームが数多く出る年になると思う。その具体例を2つあげる。

①家庭用ゲーム

去年MSXという規格が出た。これはプログラマーにとって都合がいい。なぜかというとMSXマシンならどこのメーカーでも同じソフトが走るので「ソフトはいいけどマシンがない」などということがない。実際ゲームはもう50以上出た。要はそれだけたくさんのプログラマーが作るのでそれぞれが個性的になりそれによってより新しいタイプのゲームができるって訳。

②LVD(レーザー・ビデオ・ディスク)ゲーム　日本で今まで出ていたのはすべてアクションゲーム。今年はロールプレイングゲームが出る!!　と言い切ってしまおう。もう外国ではいくつか(「ドラゴンズ・レア」や「クリフ・ハンガー」)出てる。要するに自分がヒーローとなって敵と戦うのだがやたら頭を使う。できたら前記の2つをみんなにやってほしいと私は願う。LVDの良さというのは、単なるCG(コンピュータ・グラフィック)のみのTVゲームと違って実写やアニメがゲームになる点だと思う。しその点を生かした物を今年こそ出してほしい。

❖う～ん、さすがに。かなり専門的な考察でした。次も同じくゲームの事ですが、TAFマイコンクラブ副会長としての立場から、おなじみの藤島聡君にうかがいました。



'84はまずビデオゲームの著作権が守られ、偽せ物が消え去る。これはマイコンソフトにも言えることで、ソフトの著作権は守られ貸しソフト屋はつぶれる。マイコン界はMSXの出現により'83以上に盛り上がる。ナムコットは常に上位を占め、「TAFマイコンクラブ」が企画した物と並ぶ(!?)。

ビデオゲームもさらにブームとなり各社ともどんどんレベルが上がる。そんな中でナムコは常にトップにいる。ビデオゲーム等も含め、コンピューター一色の年になるであろう。そしてTAFはマイコン界のトップを…走るかどうかはさだかではない。ついでに、NGは月刊化され書店に並ぶ。またナムコのキャラクター商品もおもちゃ屋の店先を飾ることであろう。

❖TAFにとってもナムコにとっても、発展の年にしたいですね。

それにしても気になるのは'84のナムコ。なんとナムコを宣伝することが趣味という涙が出るほどありがたいファンの神戸の岩崎悦紀(よしのり)君に聞いてみます。

〝ファンを大切にするナムコ〟今年はそんなナムコになると思います。楽しいファンサービスの企画がどんどん実行され、もしかしたらナムコ・ファンクラブなんてのもできるかもしれませんよ。また、楽しいゲームやロボットもどんどん発表されて読者も満足することでしょう。きっと今年のゲームセンターはナムコのお陰で大賑(にぎ)わい。そしてたくさんのファンに支えられて、ますますナムコは良いメーカーになっていくでしょう。

◇今年ナムコでして欲しいこと

●ナムコ・F・C(ファンクラブ)結成!!
●夏休みゲーム大会
●ナムコゲームアイデア一般公募

今年のナムコ偉大な構想図！

一月　フォゾン、P・PⅡ大人気!!　はやくも好調なスタート。
二月　ナムコ・モーニングショーにてTV出演!!
三月　番組改編期にもかかわらず　ラジアメ放送決定
四月　新学期ゲーム大会!!　(優勝者にはグアムに旅行)
五月　マッピー一周年祭　ねずみ年ということもあってマッピー大人気
六月　NG定期刊行決定
七月　XEVIOUSの生みの親、遠藤氏のNEWゲーム発表
八月　・ラジアメ大阪でファンの集い開催　・夏休みゲーム大会
九月　・ナムコ・ファンサービス感謝デー　夏休みも終わって、またまたNEWゲーム発表
十月　ナムコ・ゲームアイデア一般公募
十一月　ナムコ・F.C.正式発表(会員募集)
十二月　冬休み、今年もナムコは成功ので終るのであった…。

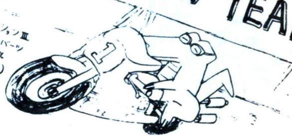
…'84ナムコの構想図

NEW YEAR

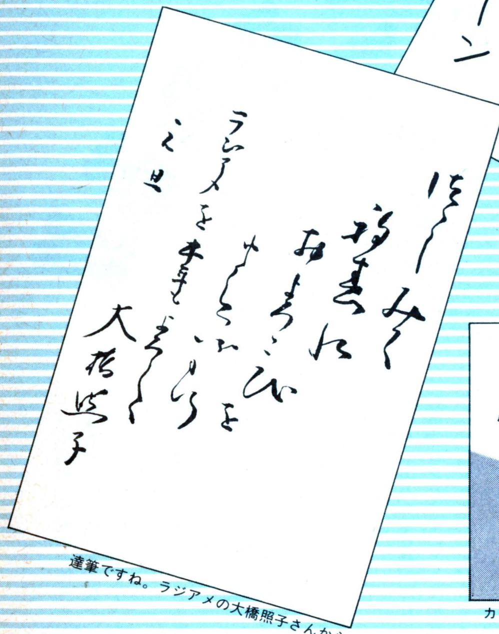




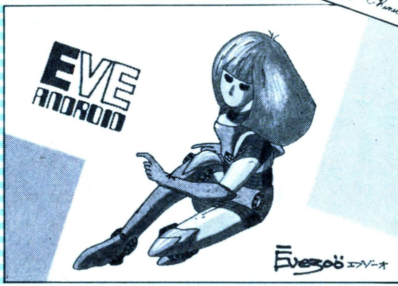
ラジアメの鶴間さんたら、82年の年賀状を使ったりして!



カワイイ!! ポールポジション開発の岡本さんの力作。



達筆ですね。ラジアメの大橋照子さんから



カラーページでないのが残念。ゼビウス開発の遠藤さん。

●ナムコ・ファン感謝のイベント
——こんなことができたらなあ。

◇ナムコ今年のキャッチフレーズ
「パイオニアナムコ」
「ファンサービスナムコ」
どんどん思いきったことが実行できるようなキャッチフレーズを考える。

◇ゲームセンターについて
ナムコ直営のゲームセンターでPLAYすると大変気持ちいい。清潔で店員もやさしいし…。もっと各地に「気持ちのよいゲームセンター」ができたらなあ。

◇ナムコットについて
僕としてはオリジナルゲームや教育用ソフトなんか出すのも良いと思う。

❖すぐにでも社員として働いてほしい気がします。さて、ここ数年増えてきたゲームマニア誌に対して、鋭くメスを入れるのは、北海道の西島孝徳君です。

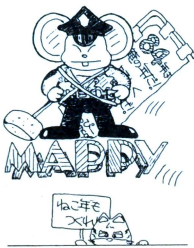
この2年間に数多くのファンジン(ファン雑誌)が生まれた。なかなかの好評のようである。しかし'84はこれらにとって「焦点の一年」になるだろう。要因が3つある。

一つ。ロングセラーゲームのないこの頃、まさに粗製濫造,「広く浅く」の格好となり、単なるカタログのコピーとなる可能性をどれもが持っている。

二つ。ゲームのバグ・テクなどはいいネタになるが、これからもそう都合よく発見されるものだろうか。つくる方だってプロだ。

そして最後。これは一部の「家内自己満足」的ファンジンだ。いやしくも全国の人間に読ませるのならそれなりの文体があろう。ひどいのになると、さきのAMショー期間中ただでゲームをし続け、□○万点出せるようになった…などと平気で書くのである。かかる文面がひんしゅくを買うということなど、炸裂するソルバルウを見るより明らかだ。

しかし、これでファンジンは滅ぶからいい気味だ。ではない。編集者諸氏にはなお一層よいファンジンにするために努力してほしい。



❖こ、これは、NG編集室に対する挑戦だろうか! 冷汗タラリ。肝に銘じて努力します。さあ、お待たせしました。今回の紅一点、みずから"ローカル有名人"を名乗る北海道の中町晴美ちゃんからの、ハチャメチャメッセージですよ。

あ　あきゃーしておみりたうご



A HAPPY

賀正
Masaya Nakamura
昭和59年
元旦

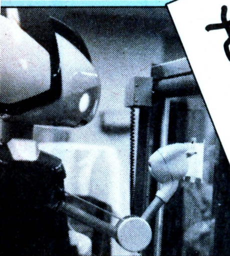
ナムコ中村社長にも書いてもらいました。



我がNG編集室より。

あけまして
おめでとう
1984年 元旦

うまい、うまい。お絵かきロボット君から。



書いてる、書いてる。

ざいやすぅ、今年も昨年同様ヨロシク御愛顧のほどを…。はあ、今年の展望ですかァ。今年あたり学校のグランドから温泉なんか吹き出しちゃったり、その辺の川で鯛かなんか釣れちゃったり、りんごの木にバナナができるとかするんじゃないっすかァ…お、きみぃ本気にしとるのかね、うそだぜ、うそ冗談!! うりうりしちゃうって、もう…、君はわらしにあほをやらす気かねっ!!

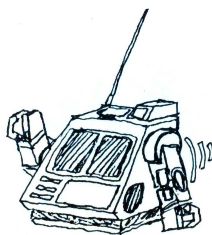
ところで君はどうなると思ってるんだい…えっ!! 松田聖子がフェイントかけて、近藤真彦と結婚するってェ。そりゃ尾も白ぇじゃなかった、面白ぇじゃないかァ。

わらしが思うによォ、今年はさぁ　意表をつく年になるんじゃないかねェ、それも面白い方向に、いひょ〜〜〜ってなもんでさぁ、まぁまだわかんないけどねェ…。

それじゃ…今年はスケジュールがいっぱいでねェ、君も元気でやりたまえ。じゃ大晦日にでも…。

❖いひょ〜っ、こりゃあ一今年は面白ぇやあ…おっと移ってしまった。大変参考になる'84の展望でした。では最後にナムコロボットについて、ラルゴ好きの広島の前沢満君にしめてもらいましょう。

'84のナムコロボットワールドからは、アトマⅢとヴィジョニーを合わせたような、アトマⅣなる、とても親しみやすいロボットが出ると思う。またそういったロボットを出してほしい。ロボットからゲームキャラクターになったマッピーとは反対に、ゲームに出てくるミューキー、プーカ、ディグダグなどがロボットとなって出てくるかもしれない。とにかく'84のナムコロボットワールドからは、デザイン面でもハード面でも去年よりもっと「友だちみたいな親しみやすいロボット」が出てくると思います。'84だけでなく、これからずっと——。このくらいで筆を置きます。いつの日か、全国のナムコランドにロボットが一台ずつ、置かれる日を夢みて。



❖パチパチパチ…。見事に最後が決まりましたね。しかしこの6人の予想がはずれても、編集室では一斉責任は取りません。さあ実際はどんな年になるのでしょうか。とにかく皆さん、元気で楽しく一年を過ごしましょう。また、来ね〜ん!

君と開発スタッフの INTERFACE インターフェイス

噂のフルスクラッチモデル!!

最近、ゼビメカのモデルがちまたの雑誌をにぎわしているが、このモデルについての問い合わせがたくさん届いている。ゼビウス・プラモ化か？　などと気の早い人もいるようだが、これは、開発スタッフが作製した、フルスクラッチモデルなんだ。

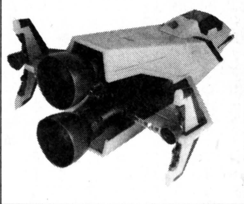
実物を見せられないのが残念だが、世界でただ一つのハンドメイド。ガル・デロータとタルケンは特製基盤内蔵で、赤いゼビランプが明滅するなんて技があって涙モノだし、ソル バルウのコックピットなんかも絶品。

さて、そこで開発スタッフも気になるゼビメカの人気投票。①好きなゼビメカのベスト3、②好きなゲームベスト3、③住所氏名に年齢職業を官製葉書に明記のうえ、NGインターフェイスまで。

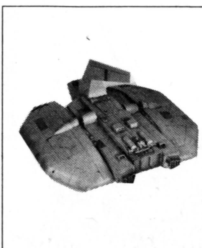
抽選で'84ナムコカレンダー等のプレゼントを差しあげます。

XEVIOUS

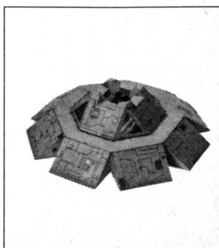
フルスクラッチモデル



ソル・バルウ　Mr.ドットマン製作



タルケン　Dr.エイズ製作



ガルデロータ　Dr.エイズ製作

'83年ビデオゲーム音楽祭
最優秀賞にマッピー氏（ナムコ）

12月31日、午後8時。その時マッピーは観客に応えるため、はじめて帽子をとった。ポリスキャップが客席に投じられると同時に、受賞曲『ときめきのボーナスラウンド』が始められた。舞台に用意された特設トランポリンの上、独特の派手なアクションでの熱演。会場のあちこちで舞い上がる風船。'83年のゲームミュージックシーンは彼のデジタルバンジョー一色であった。



「いやー紅白ではアガリました」(談)

「デビュー二年目のジンクスはボクが破る。」休む間もなく代々木のNHKホールに向うなか、彼は子(ね)年の抱負を語ってくれた。

ナムコ印の音楽は品質保障のオリジナル

上記のマッピー（'83年5月発表）以降、ナムコ・ゲームミュージックに対するおホメのお便り、雑誌記事等が増えている。

ナムコがビデオゲームに初めて音楽を採りいれたのは、ギャラクシアン('80)。ゲームスタート時のささやかなファンファーレであったが、新鮮な感動だった。以来、ナムコは常にミュージックシーンに新ジャンルを開拓・確立し続けてきた。パックマン・ニューラリーX・ディグダグ、と今も耳に残っているヒット曲、コックピットのヒーローに贈られるファンファーレ、そして名作マッピー……。

最新作、リブルラブルのBGMも力作だ。奇跡を起し、ボーナスステージのテーマを聴くと、思わず目頭が熱くなって宝箱がかすんでしまう。

これら、ナムコゲームの音楽は、すべてオリジナル。作曲・編曲もまた、開発スタッフの受け持つところなのである。

ナムコ・ゲーム音楽に関する御意見、「リブルラブルの曲に詞をつけたぞ！」などのお便りをお待ちしています。

リブル・ラブルテクニック
加賀百万石番外編

情報の早い裏日本少年諸星月光II君から、早速リブル・ラブル・レポートをいただきました。

鋭い御意見・温かい御支援のお言葉、大変ありがとうございます。

諸星君の報告中にあるテクニックのうち、いくつかを御紹介しましょう。

① 基本テクニック

左がリブル（赤）右がラブル（青）の状態を保ちながらプレイすると頭がこんがらがらない。

② チェンジャーの対処法

A、左右の手を入れ換える。

B、リブルとラブルを自分から逆にしておいて、チェンジャーに直してもらう。

C、チェンジャーが二つ出て来るまで待って、連続してリブルとラブルを交換させる。これで元通り。



③ ボーナス必勝法

宝箱の位置を示しておく「リブルラブル必勝セット」（諸星君の自作）で、確実に得点する。

以上、貴重な御意見でありましたが、③の「リブルラブル必勝セット」については、全く同じ発想による、プレイヤー必携アイテム「バシシマーカー」をナムコ直営店に用意しています（写真）。6匹のトプカプに、それぞれ6ヶ所の宝箱を憶えておいてもらおうってわけなのだ。

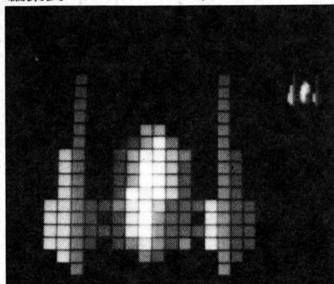
みんなのナムコ・ゲーム・レポート、お待ちしています。



バシシマーカー

点滅する宝箱の上にすばやくセット!!
後はのんびり バシシ、バシシ！

富田将英君のソルバルウII
編集長～カラーページ欲しいよ～



ブラストオフ
発進せよの指令はおりた
ソルバルウIIは富田博士設計

全国のドットマニア諸君、豆撒きはお済みでしょうか。おまたせぶり、Mrドットマンです。

前号で受講生諸君に宿題を課したところ、八〇〇通を上回る応募がありました（実は八〇一通）。さぞかし洛陽のグラフ用紙価を高からしめたことでしょう。といった訳で嬉し涙に暮れている堀炬燵の中、であります。

さて、それでは優秀作の発表と参りましょう。決定に際しては、Mrドットマンとその一味による、公正かつ金のかからない審査に拠りました。

最優秀賞

東京都・富田将英君

スターウォーズIIIのタイファイターっぽいと本人も書いていましたが、とても素人とは思えない技術です（写真はナムコのグラフィック治具に映し出されたもの）。富田君のソルバルウIIには、特定のナムコ直営店でゼビウス軍を撃破する指令が下りました。

優秀賞

北海道・西島孝徳君
山形県・塚本　健君
新潟県・水野真吉君
山梨県・平山　貴君
三重県・湯浅信之君
大阪府・白根　勲君
鳥取県・安田正和君
大分県・馬場淳司君

皆さんセンスがおありです。

特別奨励賞

熊本県・岡島　亨君
北海道・KEI君他27名

講評

一般に、初めてにしては良く出来た作品が多かったのに驚きました。日頃のパソコンホビーで、皆さんよく勉強しているようです。しかし、まだ輪郭線や塗り分け線などの余分な線を描き込んだドット絵が多かったのは残念でした。NG誌上の輪郭線等は便宜上のものです。どうしても必要な場合は、ドット絵とは別に枠・色の指示等する絵を添えてください。

葉書の左上に描いたばっかりに、非情にも消印を打たれた作品もありました。気を付けて。

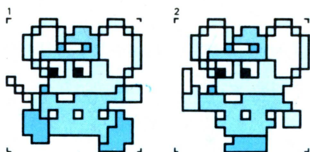
尚、応募者全員へのプレゼントの発表は発送をもって代えさせていただきます。

Mr.ドットマンのキャラクター講座(2)

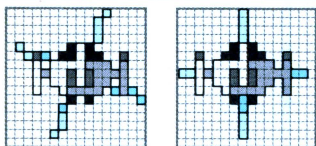
パックマンが口をパクパクさせたり、マッピーが歩いたりするのはどうしたらよいのだろう。二時間目の講義は「キャラクターの動かし方」。

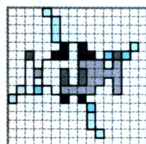
要はアニメと同じ ひたすら描くのだよ

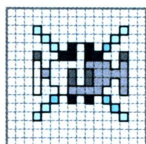
キャラクターが動いて見えるのは、どのような仕組なのでしょう。何てことはない、アニメやパラパラ漫画(古い!)と同じなのです。複数のキャラクターを用意し、描き換えてやれば動いて見えるのです。ちなみにマッピーの歩行パターンは、左に示した2つのキャラクターの描き換えで表わされます。その下の受講生市川茂君の作品は、4つのキャラクターで回転翼の動きを表わしています。

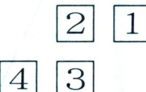


マッピーの歩行パターン









▲長野県　市川茂君の作品　戦闘偵察機、回転翼に注目。

よく見る　よく描く　よく動く!

動きを表現するキャラクターの数は、ゲーム内容その他によって決定します。例えば、一般にコミカルタッチのゲームでは、動きの可愛さを考えて描き換えを少なくするとか、滑らかな動きを表わす場合には描き換えを増やすとかね。

ともあれ動きを表わすキャラクターを製作するとき大切なことは、自分の描こうとするモノの動きをはっきりと把えることです。そのためには普段から気を付けて自分のまわりのものを見ることが必要なのです。見る、そして描く。これが基本です。この基本を忘れずに、前後のキャラクターとの流れを考慮して製作にあたって下さい。

下にリブルラブルのホブリン君の転倒パターンを示しました。流れる様なコケ方に注目。

ドットマニアの皆さん、次回のキャラクター講座は、必殺技「フリップ(反転)」による、回転パターンの作り方の紹介を予定しています。

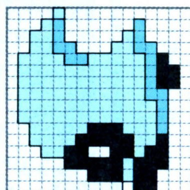
宿題

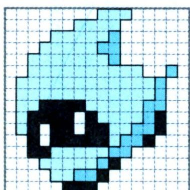
今回の宿題は連続パターンです。連続した動きのあるものならテーマは自由。

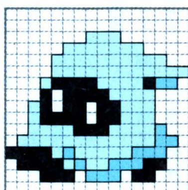
〈例〉　スキップをする朝潮

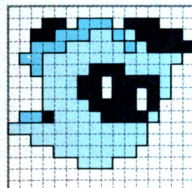
優秀者10名には'84ナムコカレンダー(立派なのだぞ)その他多数の方にもプレゼントを用意しています

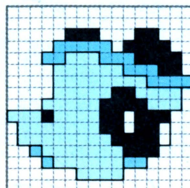
6番、ホブリン、でんぐり返りします!

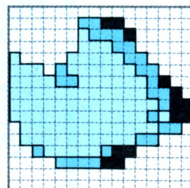














ゲームのモニター上ではこの6つのキャラクターを約2/3秒で書きかえているのだ。

INTERFACE

君たちの手紙でつくる お兄さんと一緒のコーナー

ナムコ殺すにゃ刃物はいらぬ。鋭い葉書でまっぷたつ……とばかりに届いたお便りが山のよう。ハイ、まずはMAPPYに関する御質問にお答えしましょう。例によって直接開発担当者がお答えしております。

Q・この間、マッピーをやっていた時のことなんですが、左上のマイコンが、なんとモナリザに変っていたのです。つまり一面にモナリザが3つもあり、マイコンが一つしかなかったことになるのですが、これはどういうことですか。

東京都新宿区　牛山祐一

A・大変珍らしいことです。これを見たあなたは運がいい。きっといいことがあるでしょう。

◈

Q・MAPPYで、自分のマッピーとは別の、色の薄いマッピーが出てきて、自分のマッピーの動く方向に動き、しばらくして消えました。これは一体何でしょうか？

八戸市　MAPPY少年優

A・大変珍らしいことです。これを見たあなたは御用心！　これはドッペルゲンガー現象、もしくはマッピーの背後霊といわれるもので、厄払いが必要とされています。

◈

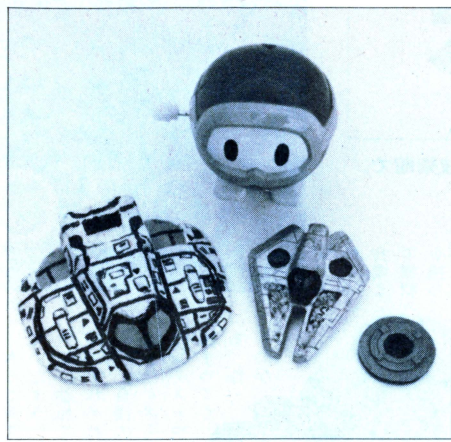
Q・マッピーについて質問します。21面では御先祖様が出てこない。これはプログラムミスですか？　それともわざと出さないようにしたのですか？さぼってはいけない。でもうれしい!!

埼玉県朝霞市　赤水晶

A・君の方こそサボッてはいけない。Hurry!の後、10分40秒後に御先祖様はいらっしゃる。それまでジャンプを続けていない君の根性負けです。

作った本人も知らない怪現象が発見されているようですが、中にはデータの打込みミスなどもありまして、ごめんなさい。

企画のA

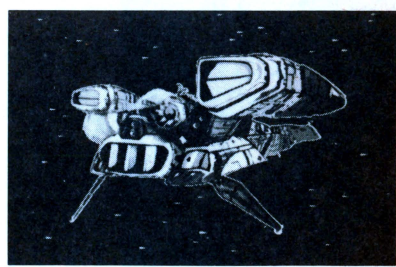


▲こちらは読者製作のミニプラモ。左から、広島県　前沢満君のテラジ・埼玉県　小池信夫君のカピ・新潟県　小山泰生君のトーロイド。次回はラジコンのモデルをお願い。

このイラストは、北海道の本間庸義君のドット絵のラフスケッチ。正確にいえば、イラストをもとに、開発部のグラフィックエディターのモニター上に映し出したものの写真。ドット絵の方もなかなかの出来だったよ。

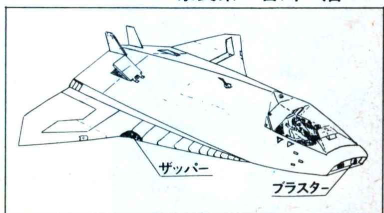
その下は奈良県の古川浩君の作品。パウチッ子してあってとても美しいので、担当者のマッピー定期入れに入れておきます。

富山県の碓井誠人君からは、子供銀行券が一万円分も届けられました。楽しく使わせていただいております（実は編集長に借金をしているので、期日指定現金引換券として利用しているのだ）。



▲北海道　本間庸義

奈良県　古川　浩▼



プレゼントの御知らせ

NGインターフェイスでは、ゲームに関する御意見・質問、キャラクター講座への応募作品、人気投票葉書、いいがかり等の他、プレゼントも募集しております。今回は上記のとおり、プラモデルと子供銀行券をいただきまして、ありがとうございました。恵まれない開発スタッフに、愛のプレゼントをお願いします。尚、お便り、ドット絵などを掲載させていただいた方には、インターフェイスからのプレゼントを用意しております。

NG編集室インターフェイス

ボット大会

マイクロマウス大会

↘までの10日間、東京・北の丸公園にある科学技術館で、全国のお友達を集めて行なわれた。

追いかけて ROBOT

NG3号でも募集していたように、誰でも気軽に参加できる大会だ。それぞれ工夫をこらした自慢のロボット達をたずさえて、各種コンテストや競技会に集まってくる。作るのが間にあわず、会場まで機材を持ち込み作り続けているのんびり屋さん、自分の準備を終えて、他のロボットの偵察にまわるちゃっかり屋さんなど、控室は毎年和気あいあいとした雰囲気でいっぱいだ。苦労の末持ち込んでも、本番になると動かなくなってしまし製作者をやきもきさせる気むずかしいロボットもいたけれど、参加するだけで楽しい、そんな大会なのだ。

これらの大会は、日本マイクロマウス協会と科学技術館の共催で行なわれ、ナムコの事業課が事務局を務めている。大会の企画・運営にあたっては、ナムコも大いに協力しているわけだ。

全国ロボット大会は、今回で5回目。参加者の層も広がり、ロボット工作、デザインコンテスト、ステップウォークマン競技、アミューズメントロボット他、盛りだくさんの内容となった。

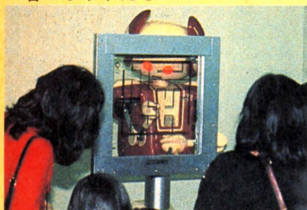
「ことばのわかるナウマン象」は、目、鼻、足などのことばを聞きわけて動く巨大な空気膜ロボット。ギター自動演奏ロボットは、エレクトーンを演奏すると、すぐその通りギターで演奏してくれるロボット。形状記憶合金を使い物をつかむロボット。大学研究室や企業からも多数参加してくれた。

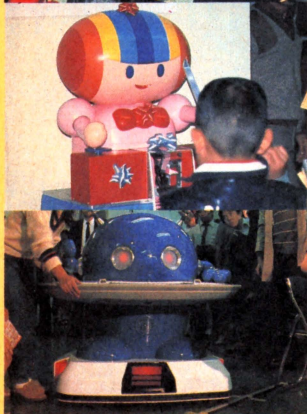
ナムコからももちろん楽しいロボット達が大集合。レバー操作で思い通りの絵をピッポピッポピーと描いてくれる「お絵かきロボット」(新作)、リボンの花を作ってくれる「リボンメーカーロボット」(新作)、会場案内のちらしを配る「パンフレットロボット」(新作)、その他、つくば博のマスコットロボット「コスモ星丸」、マイクロポリス「マッピー」など、おなじみのロボット達が大活躍した。

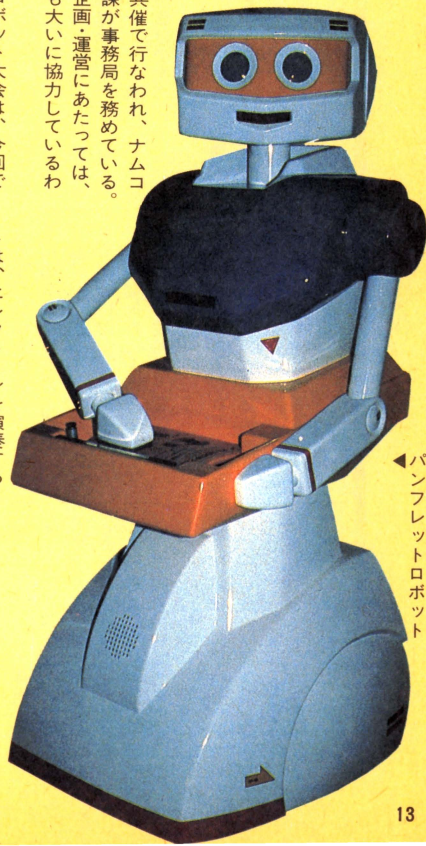
競技部門は、ステップウォークマン、ワーキングハンド、



▲控え室の1コマ
▼上からお絵書き、リボン、星丸の各ロボットたち







◀パンフレットロボット

'83 全国ロ
&第4回全日本



▲ステップウォークマン競技

▼ステップウォークマン競技結果（A競技）

順位	参加者名	ロボット名	記　録
1	梶原康稔	スネーク号	5"00
2	林　　享	モンスター号	6"03
3	鈴木憲次	スニーカー号	6"80

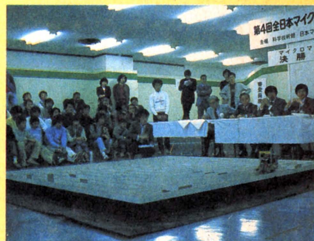
日本中のロボット達とロボットマニアが大集合する年1回のロボットの祭典が、「全国ロボット大会」と「全日本マイクロマウス大会」だ。昨年も、10月28日から、11月6日↗

自由演技の3競技が行われた。中でも盛況であったのが階段の登り降りのタイムを競うステップウォークマン競技だ。前回に比べると倍以上の53台のエントリー。47台が出走した。新潟や名古屋の小学生が多数参加してくれたのを始め、全国各地から多彩な顔ぶれがそろった。ロボットも大阪城を積んだものや鳩車を形どったものなどユーモアにあふれたものだった。

また、このロボット大会は、見に来たお友達もロボット作りが楽しめるように、ロボット工作教室を開いている。全国ロボット大会は、ロボットと君たちを結ぶ素敵な架け橋というわけだ。

第4回マイクロマウス大会

・マイクロマウス競技
・マイクロキャット競技



第4回全日本マイクロマウス大会は、マイクロマウス競技とマイクロキャット競技の2種目で行われた。決められた規格の迷路を抜けるタイムトライアル競技で、すべて、外部からのコントロールを受けない自立型ロボットによって行われる。

マイクロマウス競技のエントリーは126台、地方予選、近県予選を経て、27台のマイクロマウスが決勝大会に出走した。優勝を飾ったマイクロマウスは、TU－27。予選では、ROMのさし間違いからリタイヤしていただけに心配されたが、最短コースを快調なペースで走りぬけ、見事33秒84という記録を打ち出した。おしくも2位をマークしたのは、東海高校マイコン班の製作した迷笑殿Ⅳイクロウス。曲がり角をくねくねとスラローム走行する他、各種の画期的機能を持つ頭のいいマイクロマウスであった。



▲作者とうりふたつのキャット「フクスケ丸」

▶競技結果

▼マイクロマウス競技

順位	参加者名	マウス名	記録
1	上広孝幸	TU-27	33"84
2	東海高校マイコン班	迷笑殿Ⅳイクロウス	43"79
3	小原敏秀	ねずみサンⅢ世	45"28

▼マイクロキャット競技

順位	参加者名	キャット名	記録
1	東工大精密機械システムB	ニャオ	35"59
2	東工大精密機械システムA	BUCHI	36"21
3	精機システム下河辺グループ	ゾウさんⅠ号	1'09"48



▲優勝マウスTU-27

マイクロキャット競技のエントリーは33台。23台が出走した。優勝から3位までを東工大の3グループが独占。圧倒的な速さをほこった。完走はしなかったけれども、車輪を使わずホバークラフト式に移動を試みたマイクロキャット、ビデオカメラを搭載し迷路を画像認識によって抜けようとしたマイクロキャットなど、独創的なロボットが多く、会場が大いにわいた競技会であった。

▼東海高校のスタート風景



マイクロマウスのくわしい情報がほしくなったら、日本マイクロマウス協会まで問い合わせてほしい。「MOUSE」という機関誌も発行しているから、ホットな情報をお届けできる。科学万博つくば'85では、マイクロマウスの世界大会も予定している。君も今から準備して参加してみないか。

日本マイクロマウス協会　〒144 東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル ㈱ナムコ内　Tel 03-736-8512

Crossover Media

“夢の日本シリーズ”

（文　夢追う子）

11月6日、巨人3勝、西武3勝で迎えた日本シリーズ第7戦先発巨人江川、西武松沼兄で始まりました。途中西武は高橋、松沼弟とつなぎ、8回東尾がマウンドに立っています。一方、巨人はそのまま江川が力投しており、8回裏まで両軍共に0点でおさえております。

9回表巨人は山倉が、ライトへヒットを放ち、一塁に進んだところを、江川がすかさずバントで二塁へ送り、一死二塁となっております。つづくバッターは一番松本、第一球は低めのスライダー、第二球は高めのカーブがすっぽ抜け、ーストライク、ーボールとなりました。この間松本はバントの構えでした。第三球は低めの直球、待っていた様に松本は打つ構えに換え、三塁手の頭上を越えるラインぎりぎりのヒットを放ち、一死一、二塁としました。河野はバントを二つ失敗したが、三球目を東尾の足元へ強襲しましたが、打球が弱く二死二、三塁となりました。

つづくバッター3番篠塚は、三球じっと待ち、放った一打は左中間、二死満塁としました。

最高の盛り上がり時に、チャンスに強い原へ打順がまわりました。原は初球を左中段のスタンドへたたき込み走者を一掃しました。その後、中畑はショートフライに倒れ、9回裏となりました。

9回裏の江川は、味方の4点に気を良くしてか、速球で好打者スティーブ、田淵を三振にとりました。特にスティーブへの三球目は、久々に百五十キロを越える直球で、さしもの本塁打者スティーブもこの日の江川の球威に圧倒されてか全然手も出ないと言った有様です。



田淵につづく大田を〝新種〟コシヒカリ〟で平凡なピッチャーフライに打ち取り、日本シリーズの舞台に、主役の江川自らの手で幕を引きました。

〝巨人優勝、昨年の雪辱晴らす〟日本シリーズが始まる前は、この様な結果になる事を期待してシリーズの始まるのを待っていました。ところが、始まってみると江川の調子が悪く、江川が出る試合はみな負け試合という有様で、〝エースが二度負けるとそのチームは優勝できない。〟とよく言われる様に、とうとう巨人は七戦目で、3対2と惜敗してしまいました。今シリーズ好調だった西本が、六、七戦になると西武打線につかまってしまい、後に投入する投手もなかったのが敗因と言えるでしょう。また、何といってもエースの江川の不調によって勝ちを計算できなかったのが、大きかったように思います。

しかし、巨人は善戦いたしました。第一戦六対三(西武)、第二戦四対零(巨人)、第三戦四対五(巨人)、第四戦七対四(西武)、第五戦二対五(巨人)、第六戦三対四(西武)、第七戦二対三（西武）と近年稀にみる接戦でした。原・中畑・篠塚がよく打ち、よく守りました。やはり〝巨人は不滅です。〟とあの長島も言ったように王者です。

来年の日本シリーズこそは、「覇者西武を押さえて優勝して欲しい、できれば七戦、戦い勝って欲しい。」これが一巨人ファンである私の夢なのであります。最後に今年の巨人軍の健闘を称えて、

夢醒めて　ふと空見れば
雲間より　光さしこみ
道を輝らす
巨人軍バンザイ！
（巨人軍をこよなく愛する一ファンより）

※他の球団のファンのみなさんくれぐれもこの文面を見て怒らないで下さい。お願いします。

ナムコからついに
家庭用ゲームソフト発売!!
初春(はる)からめでたいnamcot(ナムコット)

ナムコからついに家庭用ビデオゲームソフトが発売された。「ナムコット」のブランドで全国的に新登場だ。ビデオゲームならおまかせのナムコだから、どうしたって面白い。業務用を作ったプロのプログラマーが、家庭用のゲームソフトを作るとどうなるか、全く興味津々なのだ。

ナムコのトップスター「パックマン」、今年のエトでもある縁起物「マッピー」のMSX用ゲームカートリッジ(定価各四五〇〇円)を手始めに、「ギャラクシアン」「ワープ&ワープ」等ナムコのおなじみゲームが続々発表される。桜の咲く頃には「ナムコットゲームセンターシリーズ」として10本程度ラインナップされる予定なので、たっぷり期待できるぞ。

それに業務用ビデオゲームにならなかったゲームアイデアがナムコにはたっぷりストックされている。おしくも採用されなかったものだけれどレベルの高いすぐれアイデアばかりなので、こいつらもパソコン用ソフトにしてしまおうという計画もあったりしてこれまた楽しみなことなのだ。

MSXというのは米マイクロソフト社が言い出しっぺした互換性のあるパソコンのこと。つまりMSXのマークが入っていれば、そのソフトはどのメーカーのMSXパソコンでも使えるわけ。これは便利だよ。

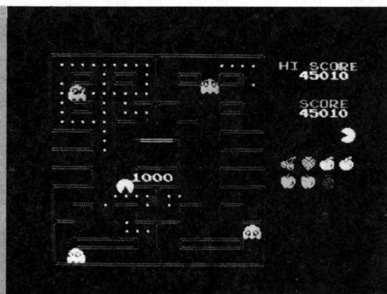
今まではパソコンがてんでバラバラなので、機種が異なるとまずそのソフトは動かなかった。だから、面白そうなゲームソフトがあっても、機種が異なると黙って指をくわえて見てるだけだったけど、MSXに限ってはそんなさみしい思いをしなくてすむ。実にめでたいことなんだ。

そこでナムコとしてもMSX用ソフトから発表していくことにしたわけだけど、もちろん他のパソコンソフトも手がけていくつもり。ナムコの〝職人芸〟を一人でも多くの人に楽しんでもらいたいからネ。

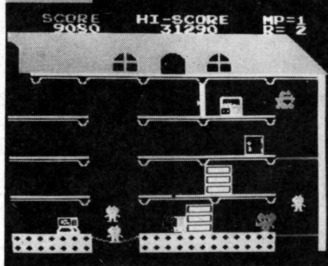
というわけで今年は春からとてもめでたい話をしてしまったのだワイワイ。

家庭用ビデオゲームソフトについて御意見、御希望があればお手紙下さい。待ってます。

〈宛て先〉
〒144　東京都大田区蒲田
五—三八—三　朝日ビル
㈱ナムコ
ナムコット係まで



▶これがMSXパックマンだ！少年の情操教育に効果バツグン。



◀そいでもってこちらマッピー。年男へのプレゼントにもってこいだと私は言いたい。

〝ポップコーン〟にミニFM局

NG3号でも紹介した、自由ヶ丘の〝ポテトとグラタンのお店・ポップコーン〟にてミニFM局が12月9日、開局したよ。

COMMUNICATION RADIO SPOT 〝POPCORN〟76.5MHz。毎週金・土曜日夕方5時〜8時まで、最新DISKの紹介を中心に、番組の間にはナムコのCMも流れます。



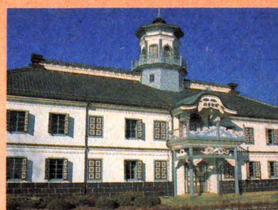


STATION：目黒区自由ヶ丘1-29-18 原ビル2F
PHONE：03-723-7145

満員御礼！

長野はナムコのホームグラウンド


黒塗りの松本城。
はるかに日本アルプスを望む。


和洋折衷の建物、旧開智学校。
ここも松本の名所のひとつ。

ほていや中央店 ナムコランド

上田市中央2-5-7
AM10～PM6:30 火曜休

ほていやナムコランドは、この日丁度新装オープン。テープカットにおじゃましました。ハサミを入れるは、ナムコの正村中部事業所長。


外国映画のワン・シーンにでも出て来そう。とってもムーディなメダルゲーム・コーナー。


試験を終えてかけつけた高校生たちがゲーム場占領。


堀田店長

ヤングファラオ パロ

長野市高田字久保1174　0262・21・2356
AM12～PM12 無休
休日 AM10～PM12


赤いパイプとネオン管で構成された店内は、ハイテック感覚のしゃれた空間。


左から今回のガイド役中部事業所（現営業課）の小林さん，正村所長，まん中に関支配人，まかちゃん，店員さんです。

⬆信越線上田駅前のメインストリートに面した「ファムほていや」の地下にあるナムコランド。ショッピングがてら楽しんでいけるようにと、ビデオゲームだけではなくキディライドも豊富で、レストフロアや軽食コーナーも用意されている。

⬅長野市内国道18号沿のひときわ大きなボーリング場「ヤングファラオ」。トータルな遊戯場をめざし、サウナ、パチンコ、ゲーム場、飲食店が完備されている。夜や休日には120レーンがフルに回転、待ち時間を過ごす若者で「パロ」はいっぱい。

ナムコファン、NGファン大集合!!
中ほどでVサインなんか出してるのが、若き中島店長。

プレイシティビッグキャロット
松本駅前店

松本市中央1-3-7 セントラルビルBF
0263・35・6744
AM10～AM1 無休

松本駅前の繁華街にあるこのキャロット、さすがに店内にはプレイヤーがいっぱい。「取材に協力してくださ～い。ステッカーあげちゃいます。」でも、熱心なプレイヤーはなかなかゲーム機から離れず。やっと集めてハイ、パチリ。実際はこの3倍ぐらいの人が、熱気ムンムン、フロアにあふれていた。

イタトマのとなりのかわいい入口。地階へ降りる途中のモニターにはマッピーのビデオ画面が。

夕方は学生、夜はサラリーマンといつも混み合う店内。お客様がいれば、深夜2～3時まで営業する。

プレイヤーのほとんどが学生というのもこのお店、書店やレコード店の地下にあるので、授業が終ると近所の高校生たちが自然に立ち寄るところ。パステルトーンを基調とした店内は昨年改装したばかり、とってもソフトでおしゃれな感じです。

▲期末試験も終りホッと一息。
▼ディスコみたいにファッショナブルな入口付近。

マジカルガーデン

長野市三輪10-1-2
0262・41・5995
AM11～PM11 無休

やさしそうなオーナーの小林さん。

㊤大学生の彼らにもフォゾンは難しい。
㊦「NG」の取材で一す。テレないでこっち向いて!


キディライドや子供向けのアーケードゲームが前面に。ビデオゲームは奥にある。



「おとうさん、こっちこっち。」

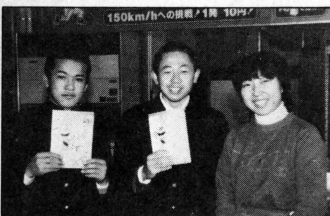
カタクラモール
ナムコランド

松本市中央4-9-43
0263・35・5906
AM10～PM8 水曜休

ショッピングセンター三階のレストランフロアにあるので中心はもっぱら子供連れ。土、日にはキディライドもいっぱいになる。近くには野球で有名な松商学園を初め高校もいくつかあるので、夕方は学生たちで混み合う。


ゼビウスプレイ中の美少女発見。スコアが17万と16万なのでビックリ！　「マッピーなら30万いくわよ。」またまたビックリ!!


子供たちの安全に気を配る、小林店長㊧と丸山さん。



テストも済んだ地元の高校生２人。

広い駐車場と高い天井がつくるゆったりとしたスペースがここちよい。ここはショッピングセンターの一部なので、同様に天井の高い造り。昼間は会社員が車で、夕方は常連の学生たちがやってくる。

松田店長に代わってお話してくれた浅野さん。

西沢南松本店

松本市宮田2-7
0263・26・9739
AM10～AM2 無休



アメリカのドライブ・インを思わせる入口と駐車スペース。


広々として明るい雰囲気の店内には、ナムコ製品がかなりそろっている。

長野にはナムコファンが多い。その理由が今回訪ねてみてわかったのです。

松本は、ナムコが初めて地方に事務所を構えたところ。その伝統と歴史が、現在の多くのファンをもたらしたのでしょう。だから長野県はナムコにとって大切なところ。そして根強い本拠地なのです。

長野一千万のゲームファンのみなさん、これからも胸を張ってプレイしてほしい！

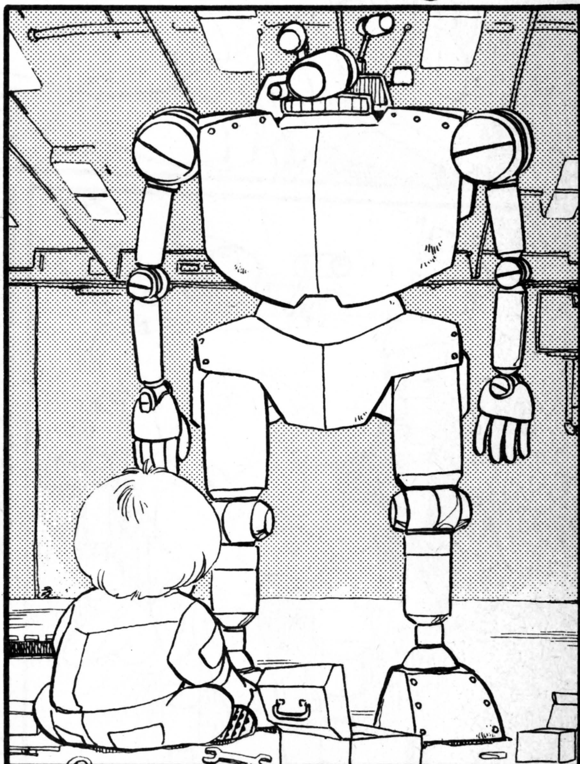
（それにしても、車の中で食べた〝おやき〟の味が、むしょうに恋しくなる今日この頃です。）



午後の国

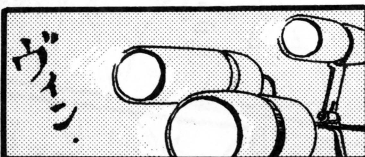


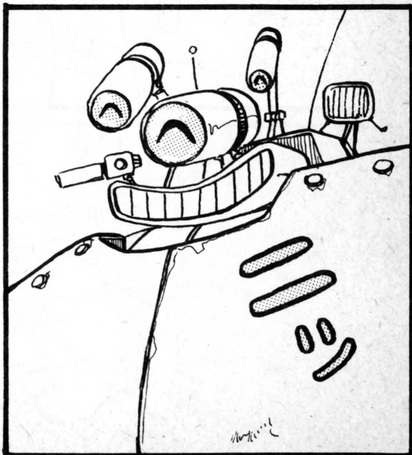
四話〈シャル・ウイ・ダンス〉　作・冨士弘

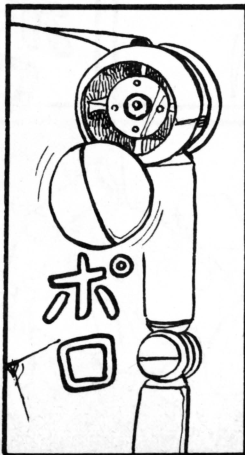




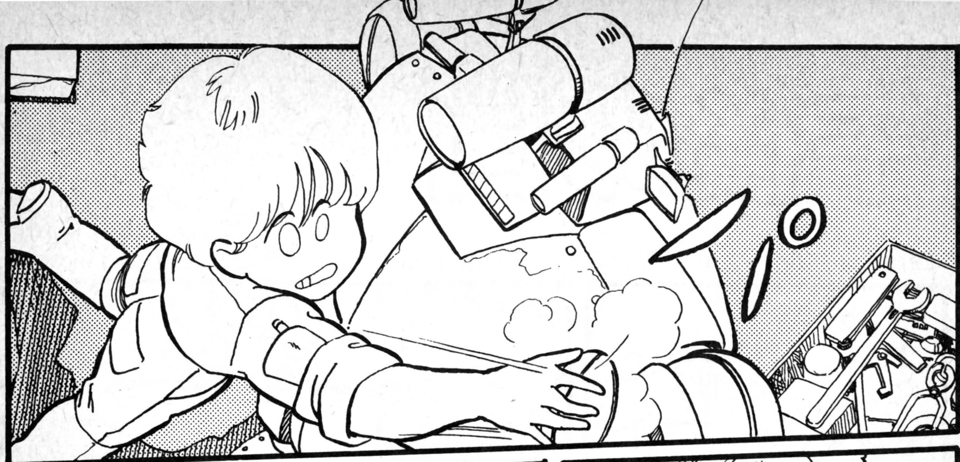
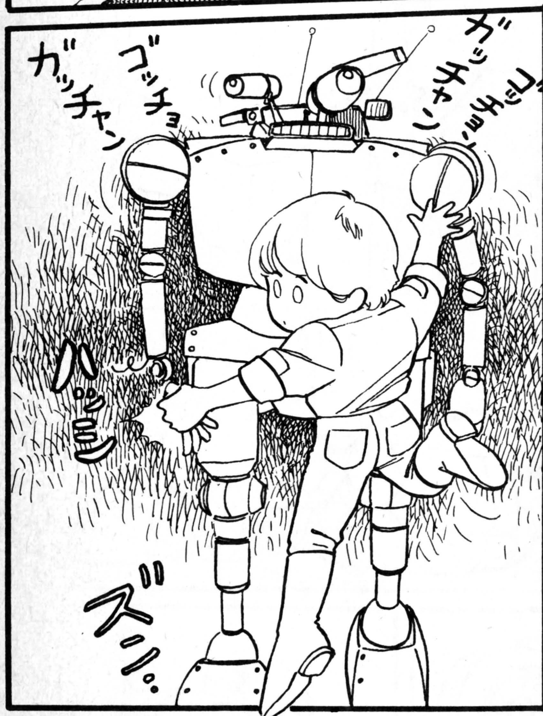


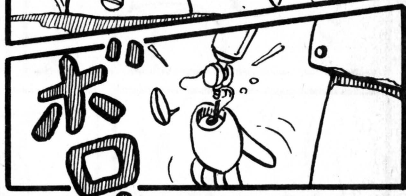
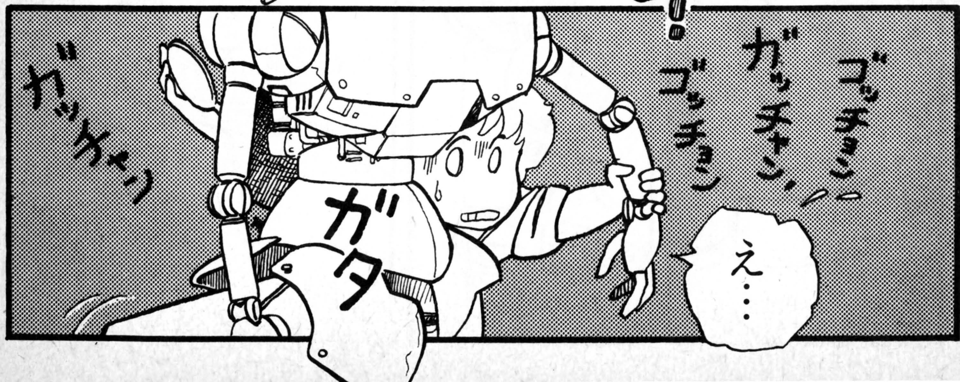









パ

ガッチャン
ゴッチョ
ガッチャン
ゴッチョン
パッシン
ズシン。

が
ガッチャン
ゴッチョン
ガッチ
ズシン

ボロ!!

ゴッチョン
ガッチャン
ゴッチョン
ガッチャン
ガタ
え…

ガッチャン
ガッツ
ゴッチョン
ズン
ズン
ズシ.
いて
おーい
ベル
ゴッチョン
ガッチャン
ゴッチョン
ガッチャン
ゴッチョ
ガッ
おお
これが
いっしょに
踊る
ロボット
か!!
ガッチャン
ゴッチョン
ガッチャン
ゴッ
ガッチャン
ゴッチョン
ガッチャン
ちがう!!
たすけて
くれ〜!

◇入試には全く関係がない

NG受験講座

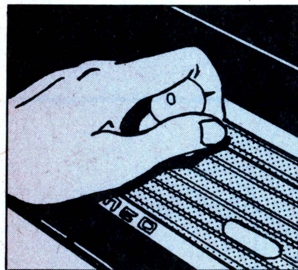
NGの読者の中には、受験のための勉強が忙しくてビデオゲームなどにかまっている暇などない、という人も少なくないんじゃないかな。そういう人達は無視して、(別にこれを読んでいる君達は、この特集を無視しなくてもいいけど) これを読んだらすぐにゲームをやりたくなるという!? 興味ワクワクのビデオゲームの参考書を君達に公開しよう。PART1 ではフォゾンのことを、PART 2では科別ゲームクイズの問題が書いてある。なるべく期待して読んでくれた方がよいが、後でためいきをついても、こっちは知らない! という無責任編集である。ともかく、始めよう。

PART1 必勝!! フォゾン全テクニック!!

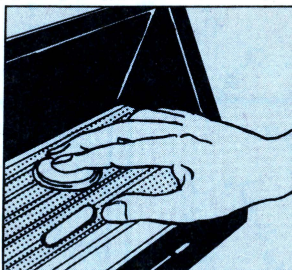
フォゾンというゲームがよく解らない、つまらないという人のための㊙テクニック集!!

1 基本姿勢

まずプレイするまえに、自分自身のゲームする時のポジションを確認してみよう。何事も最初がカンジンだ。



①レバーはあまり強く握り締めないようにする。



②常に分離ボタンを押せるように準備しておくこと。



③プレイするときは画面全体をしっかりと見渡すこと。

2 各キャラクター分析

次にフォゾンに出てくる各キャラクターの特徴を覚え、完全に把握することである



ケミック ゲームプレーヤーが操作するキャラクターである。フォーメイションを作成するにあたってコアとなる。



モレック 4色あり、一定軌道上を回転しながら動いていく。

①モレックは図1のような軌道を周っていて、a、b、c、d、…の順に出現する。

②4色のモレックは機能的には全く同等である。

③画面上に、同時には最大4個のモレックしか出現しない。

④画面下部のベルト状の表示部は、モレックの残数を示している。

⑤残り4個になるまでは、切離されたモレックは、再出現する。

⑥残り4個になると、再出現しなくなる。

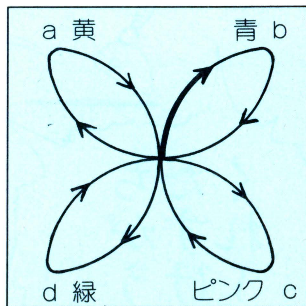


図1



パワーモレック

ワールド2以後に出現し、ケミックと結合すれば、反撃ができる。形を造る上では、通常のモレックと同じ機能である。



アトミック

最大8個あり、合体したり分裂したりして攻撃してくる。

①合体したアトミックは図2のような軌道を動いている。

②したがって、合体時は、A、B、C、D点は安全である。

③アトミックは分裂、合体の直前に警告音を発するので、注意すること。

④個々のアトミックは分裂時には次のような性格を持っている。

緑(2個)…ケミックを狙う　**赤**…軌道上を2倍の速度で周る。

ピンク…軌道上を周る。**青・シアン**…さらに分裂する時もある。

黄・オレンジ…画面外に去る。

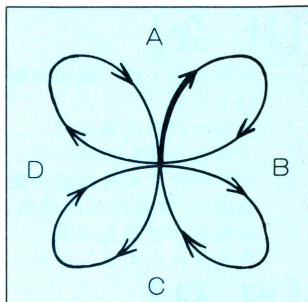


図2

 α線  β線

アトミックから放出され、結合しているモレックを破壊する。

①α線1個でモレック3個が破壊され、β線1個でモレック1個が破壊される。

②図3で⊗のモレックが破壊されると、◎のモレックは全て切離されてしまう。

③α線は、分裂している時緑のアトミックから放射され、β線は、赤いアトミックから放射される。

④α線、β線はケミックに当たっても、ミスとはならない。

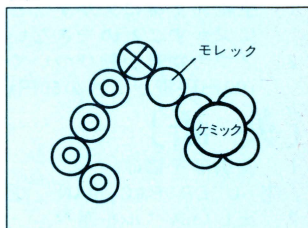


図3

3 分離ボタンの使い方

①原則として、結合順序の新しいものから離れる。

②ただし、図4のように、フィールドの端に最新のモレックが当たっている場合は、離れることのできるもののうち、最新のものが分離される。

③あわてて、2回押さないように注意すること。

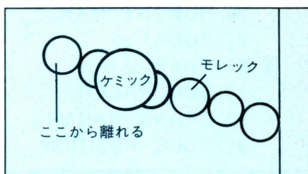


図4

4 高得点秘訣

1．チャレンジングステージ

①アトミックを1つも逃がさずに4回やっつけると、パーフェクトボーナス10,000点が入る。

2．同色連結

①モレックは4色あり、1つ結合した時は30点入るのだが､同色のモレックを連結してゆくと､×2,×4,×8,…×128,となる。

② 8個以上連結すると、4,000点均一得点となる。

3．ボーナスモレック

①WORLD3以後、1ラウンドに1回、パワーモレック（ボーナスモレック）が横切る。

②このモレックを結合すると500点入り、2個目以後は、1,000点、1,500点、2,000点…と得点が上がってゆく。(ラウンドを越えて)

さあ、これで君もフォゾンのテクニックをマスターしたわけだ。もう、フォゾンなんかこわくないぞ！さっそくチャレンジしてみよう。

PART2 最新ゲーム練習問題集

またはゲーム狂の君のためのひまつぶし問題集!? 出題＝Mr. モアイ

〔社会〕

1. 地表の海と陸の面積の割合は7：3だが、ディグダグの画面の空と地層の面積の割合はいくらか。
2. 中国の農業生産方式のことを人民公社というが、リブルラブルがマシュリンやホブリンをとり囲む方式のことを特に何というか。
3. 江戸時代に大阪は経済面から「天下の台所」と呼ばれたが、ポールポジションはその最盛期に「青春の何的遊戯」と呼ばれたか。
4. 源頼朝が征夷大将軍に任ぜられたのは、1192年だが、ハローキティのマイバルーンが発表されたのは、それから何年後か。

〔理科〕

1. 生物の生存に欠かすことのできないエネルギー源は太陽放射だが、パックマンの生存に欠かすことのできないエネルギー源といったら、パワーエサとあとひとつは何か。
2. 2つの物質が結びついて別の物質ができる化学変化を「化合」というが、逆に、1枚の100円硬貨が2枚の50円硬貨に分かれる変化を何というか。

〔英語〕

1. 過去形を書け。
 ①SUPER PAC-MAN ②BOSCONIAN ③NAMCO
2. 正しいスペルを選べ。
 ①パックマン
  1) PAC-MAN
  2) HUNGRY MAN
  3) PUCK-2
 ②ギャラガ
  1) GALAG
  2) GANTA
  3) GALAGA
 ③ディグダグ
  1) DIGDUG
  2) ZIGZAG
  3) ZIGZAG-2
 ④ポールポジション
  1) TOP RACER
  2) GRAND RACER
  3) POLE POSITION
 ⑤ゼビウス
  1) XEVIOS
  2) XEVIOUS
  3) BATTLES

※解答は30ページにあります。



前回のゲームクイズの答♡

①8個 ②40個 ③16面 ④165cm ⑤26回 ⑥82回 ⑦110kg ⑧最高21発 最低11発

以上でした。参考までに、徳島市の小山祥之君からこんな答えがとどいたよ。ちなみに小山君は、AMPというゲーム愛好会のスタッフの1人だそうです。

◘NG 3号 GAME QUIZEの解答！ 君達はだまされている！

Q1. あの飛び散っているのは画面上の幻だ！ A. 0

Q2. フォゾンはまだ入荷されてません！

Q3. パック＆パルなどという不人気なゲームはとっくに消えさった！

Q4. 巻尺で計ろうとしたらゲームコーナーの人に怒られた。

Q5. クレイは写し出されるだけで、1つも出てきません！

Q6. 0回！ と思ったら電源が抜けていた…。

Q7. おもいっきりなぐったら、こわれました。

Q8. 1発に決まってるだろ～～！

D.J.大橋照子の 頭が良くなる？ お・は・な・し

RADIO WA AMERICAN



みなさん、お元気ですか？「ラジオはアメリカン」をいつも聴いて下さり、お手紙やカセットテープを送って下さって、本当にありがとうございます。

さて今日は、NG読者の皆さんの為に楽しいおとぎ話をしてあげましょう。「ラジアメ」を聴いている人には特別に楽しめるようになってますからね。

それでは哀しくも恐ろしい内輪うけの物語、「ラジオはアメリカン」のはじまり、はじまり。

＊　＊　＊

昔々、まさ山のそばの中村という村から十里離れた所に、小さな村があったそうな。そこでは土を掘れば金がとれるという古い言い伝えがあって、金田村と呼ばれておった。毎年毎年、大勢の者が土を掘ったがまだ一度も金が発見されたことはなくてな、あんまり皆が土を掘るもんで、そこに大きな穴があいていつしか雨水がたまって湖になった。そこには色んな怪獣が住みつくようになって、村の人は〝ナム湖〟とよんで恐れたそうな。

その金田村には、十五ほどの家があったんじゃが、金田一の貧しい家におじいさんとおばあさんが住んでおった。名を、京助べいじいさん、春ひ子ばあさんといってな、小さな店を開いて生計をたてていたんじゃが、その店がいい加減な店でな、客が来て

「黒い鍋をくれ。」

と言えば、必ず赤い鍋を出す。

「白い足袋をくれ。」

と言えば、必ず黒い足袋を出す。

客は怒ってすぐ次の店に行ってしまう。黒い色をすぐ間違える。店の名も〝黒誤次店〟といってな、金田一の京助べいじいさん、春ひ子ばあさんには、ぴったりの名前じゃった。

ある日のことじゃ、京助べいじいさんは山にしば刈りに行ったんじゃ。すると、一本の竹だけがキラキラ輝いておるんで、その竹を切ってみると、竹の中で何と可愛い女の子がピーピーキャーキャー騒ぎながら走っているではないか。じいさんは驚いて声をあげた。

「おお、走ってる子だ！」じいさんはその子を家へ連れて帰った。

その頃、春ひ子ばあさんは川で洗濯をしておった。すると川上から大きな桃がどんぶらこ、どんぶらこ、と流れてきてな、ばあさんは両手で引き寄せて、そのまま家に持って帰った。

包丁で切ってみるとな、なんと中から立派な男の子が出てきたんじゃ。聞くとじいさんも女の子を見つけたという。

「じいさんや、毎日鎮守さまに子供をさずけて下さいとお祈りしたのが聞き届けられたんじゃなあ。わたしゃ、この歳で妊娠するか、心配しとったんじゃがよかったよかった。」

じいさんとばあさんは、二人に「ラジ男」と「走ってる子」という名をつけて大切に育てることにした。二人の子供達は甘い物が大好きで、特に〝らじあめ〟というあめが大好物。〝あめり缶〟という缶入りのらじあめをしゃぶってばかりいるうちに、少々太りぎみになってきた。

が、ラジ男も走ってる子も部屋の中で何かコソコソやってばかりおる。どうやら何か作っているらしい。

「できた！」

ある日ラジ男が叫んだ。よろいだ。

「これ、ちょっと止まって前後につける、よろいだよ！」

「私もできたわ。」

走ってる子も叫んだ。悪人をつかまえておくのに使う、手かせと足かせだ。

「これ重いから〝おもかせ〟っていうのよ。」

ラジ男と走ってる子は、じいさんとばあさんにむかって元気よく言った。

「おじいさん、あばあさん、僕達これから運動不足解消の為にナム湖に怪獣退治に行ってきます。お弁当を作って下さい。」

「なになに？　運動不足解消の為なのにお弁当がいるのかい？　いっぱい食べたら中村ディレクターみたいなお腹になるよ。よしよし、それじゃ果物でつく

ラジアメへのお便りは…
〒102　東京都千代田区
麹町郵便局私書箱36号
大橋照子の
ラジオはアメリカン係へ!!
その他のお便りは……
NGラジアメ係へ!!

〈放送時間・30分〉

北海道放送	(土)	21:30
東北放送	(日)	20:30
茨城放送	(金)	18:00
栃木放送	(水)	22:30
T.B.S.ラジオ	(日)	24:30
静岡放送	(日)	22:00
信越放送	(土)	23:35
東海ラジオ	(日)	26:15
北日本放送	(土)	22:30
毎日放送	(土)	25:00
西日本放送	(日)	22:15
中国放送	(日)	24:00
熊本放送	(日)	23:30
宮崎放送	(土)	23:30
R.K.B.毎日放送	(日)	24:10

※地区によって多少変更があります。

てやろう。」
　ばあさんはりんごをたくさんとってきて、りんごの梅干し漬けを作ったんじゃ。
「これはな〝若作りんご〟ちゅうて、声だけは若くなるりんごじゃ。これを食べておれば、たとえお腹が出てきても十ヵ月たつと、不思議にすぐお腹がひっこむんじゃ。」
　ラジ男は自作のオリジナルよろいを身につけ、走ってる子は〝おもかせ〟と〝若作りんご〟を持ってナム湖にむかった。
　少しいくと一羽の鳥がバサバサと羽の音を鳴らして二人の前に飛びおりたんじゃ。
「私は年をとって、前みたいにきれいな声で鳴けなくなりました。どうかその〝若作りんご〟を下さい。このお米をあげます。」
「まあ、あなたは鴨ね。名前は？」
「〝あた鴨〟といいます。」
「〝あた鴨〟さんか。いいわ〝若作りんご〟をあげますから、怪獣退治に一緒にいきましょう。お米は持ってちょうだい。」
　しばらくいくと、今度は美しい女性が出てきたんじゃ。悲しそうな目をしてな、
「私の息子、おかしいんです。夜十一時になると『こんばんは』しか言わないんです。」
　美しい母親は、後ろを振り返って息子の名を呼んだ。悩ましい声だった。
「太郎！　太郎！」
　現われた男の子はしらがまじりの頬のふくらんだ少年だったそうな。
「その子はお米を食べたがって仕方がないのですが、この凶作でどこにもお米を売ってもらえません。あら、鴨さん、その俵の中に入っているのはお米ね！　売って下さい。太郎、俵、買うたろう！　かわりに蝶を百匹さしあげましょう。」
　お米を食べた太郎は元気になって怪獣退治に加わったんじゃ。
　ラジ男と走ってる子とあた鴨と太郎は、いよいよナム湖にやってきた。
　突然、十人の魔女達が十人十色の着物を着て現われ、美しい鳥のように舞いを始めたんじゃよ。ラジ男は叫んだ。
「あ、鶴魔だ！」
　鶴魔は、それは恐ろしい病気をもっておってな、人にそれを移しては殺してしまうんじゃ。〝生ほうそう〟という伝染病でな、それを直すには富山の薬で〝美歯〟というのが必要なんじゃ。その時、太郎がつぶやいた。「ごはんは食べたけど、たくわん食べたいな。」
　鶴魔が突然、「ギャー!!」と悲鳴をあげた。
「たくわん？　た、たすけてくれエ！」
　鶴魔はたくわんが大嫌いだったんじゃ。
　さて、いよいよ大怪獣との対決じゃ。あたりが急に暗くなって、湖面に大きな波があがった。
「出た！　改編鬼だあ！」
　四人は身構えて体を固くした。冷や汗が背中を流れ、顔が青ざめてゆく。湖と地面の〝さかい〟までがぶるぶる震えている。走ってる子が叫んだ。
「そうだわ。隣りの村の中村のまさ山の神に助けて頂きましょう！　まさ山の神は蝶がとてもお好きだから、ほらこの百匹の蝶をお見せするのよ。」
　走ってる子が百匹の蝶を空へ放した。すると突然、中村のまさ山の神の声が響いた。
「よかろう。蝶取率が良いから助けてあげよう。」
　こうして改編鬼は退治され、ナム湖は平和をとり戻し、満々と水をたたえて美しく輝いたとさ。四人がその後、どうなったか誰も知らないということじゃ。めでたし。めでたし。

完

ラジアメ絵書き歌コーナーに送られたお便りです。

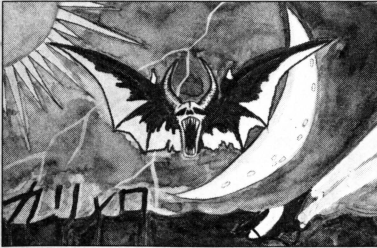
カリメロ絵書き歌



▲群馬県　大反秀之

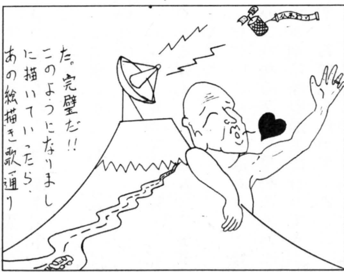


ペンネーム
▲福岡県　つるママママさゆき

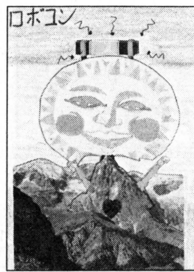


▲仙台市　菅原　敬

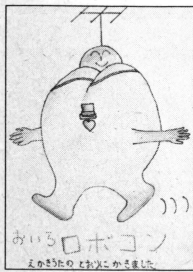
ロボコン絵書き歌



▶青森県　三上広次



▶宮城県　熊谷雅紀



▶愛知県　加藤真人

NG TALK

メッキリ寒くなったねー。ホカホカなふとんの中に居ると、勤労意欲も失せがちになるけど、そこは、それ、元気一杯のコイモねえさんは、シャクな目覚まし時計に蹴りを一発入れてから、ゆで玉子を2つ、口にほうばって今日も元気に出勤して来たぞ。みんな元気にしてたかな？ NGもいよいよ第四弾となり、全国のお友達からの、増え続けるお便りにおねえさんも大変だっ!! 全部のハガキを載っけてあげたいんだけど、そうなるとNG全部をNG・TALKにしなくちゃなんない。今んとこ、絶対の2乗でそれは無理!! そこで今回も、厳正なるコイモねえさんの独断と偏見で選りすごった、楽しいおハガキを御紹介しちゃおう!!

コイモおねえさん、聞いて下さい！ ぼくは、この前の美術の時間に、先生が「動物を描きなさい。」と言ったので、マッピーを描きました。すると、先生がそれを見て「ミッキーマウスは君の考えた動物じゃあないだろう」だって！ えーん!! どうしてえ!?

☺北海道札幌市　後藤恵司

☞知らないって恐いんだよね。おねえさんの知り合いの北海道出身A子は、ゴキブリを、コオロギの大きい奴とまちがえて、ビンの中に飼ってたもんね。　〈コイモ〉

コイモおねーさま、はじめまして。NG3号がとてもおもしろかったので、これから毎月ハガキを書きます。前おきはこれくらいにして、今回はいかに「SHIMANE」というもんがイナカかということを書きませう。な、なんと我がK中学校の1年生133名のうち「ナムコ」を知っている人は4人しかいない！（なんたるこっちゃ）しかも、有名な「ゼビウス」を知っている人は、わずかの2人なのだ！（もう、ムチャクチャ）。では、その会話例を紹介。

①「ねえ、ナムコ知ってる？」「それ、新しい本か何かか？」

②「ねえ、ナムコって聞いたことある？」「バカ、スケベ！」

③「ちょっと、ナムコ知ってる？」「それ、おかし？」と、右のようなアリサマ。ナムコさま、そしてコイモおねえさま、どうか島根県出雲市にナムコの直営店をつくってくれ〜っ！

☺島根県出雲市K中の中学生

☞ウーン、困ったもんだの中学生達ネ、知らないならいざ知らず、まちがった解釈だけは避けてほしいわネ　〈コイモ〉



◀岐阜県岐阜市　北村　聡

このイラスト。突然何事かと思ってしまう一枚なんだ。14才の学生が……おねえさんはもう、メンドウ見きれません。（でも、素直で良いヨ）

私は、だい〜ぶ前からDIG・DUGの大ファン！ MAPPYやPAC-MANもいいけど、やっぱりDIG・DUGヨ。ところで私、namcoもおどろく、DIG・DUGパジャマをもっているんだよ。家庭科のとき、でっかく刺繍したんだ！ 自分で言うのもなんだけど、うまくできたんだよ。コイモねえさんに見せびらかしたい！ こんどは、POOKAボール作るんだ！

☺新潟県長岡市　西沢真紀子

☞ウン！ おねえさんも是非見せびらかされたい。POOKAボールが出来たら、パジャマといっしょに写真でも撮ってNG、TALKに送ってくれちゃおうヨー。おねえさんが自信を持って全国のお友達に紹介しちゃう!!　〈コイモ〉

ぼくは友達とビッグキャロットでゲームをしていました。すると入口からキンキンギラギラの服を着た、ヤンキーの兄ちゃんが来た。ぼくの横に座って、おまえゲームうまいんかと言ったので、ウンと言った。すると、「ホンマウマイの」弟子にしてくれと言った。ぼくは、この人は異常だと思った。そして急に、100円持っとん？と、聞いたので、ウンと言った。すると、貸してくれんかと言ったので、イカンと言った。すると、しつこく50円でエエケン、30円でエエケン、一円でエエケンと言った。何に使うんかと聞いたら、大阪帰るんジャと言った。なんで100円や一円で大阪に帰れるんジャ、バカにしなさんな。

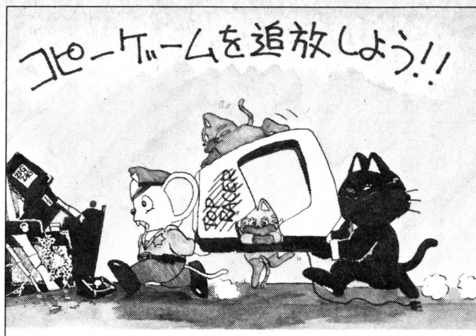
☺香川県高松市　桝田　健

☞ヤンキー兄ちゃんをはべらせて、六本木界隈に出没する外人コンプレックスの女子大生達に、見せてあげたい一枚ヨ。　〈コイモ〉

あるデパートの3Fにゲームコーナーが出来ました。そこにあるのは古いゲームばかりで、おじいさん1人が経営していました。僕は、そこでムーンクレスタをやったら、壊れていて、おじいさんに言ったところ、QiXをやることになり、サービスボタンで入れてくれました。しかし、QiXはクレジットが入っても、DEMOをやっているので、おじいさんは気が付かずに10枚も入れてくれました。とても感激しました。

☺岐阜県岐阜市　吉村英朗

☞花咲かおじいさんバンザーイ　〈コイモ〉



▶福岡県福岡市　戸部田　潔

☞これ、戸部田（トブタ？　トベタ？）君からのスッテキなイラストヨ。マッピーのキャラクターが活き活き描かれてあって、最高ネッ!!

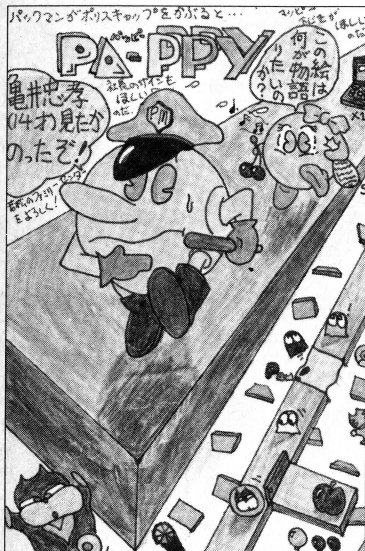
〈コイモ〉

コイモ姉さんはじめまして。僕は、あの「ゼビウス」で見事一千万点を出したのです。朝、開店してからすぐにお金を入れスタートしました。２百万点ぐらいで疲れてきた。いつもなら友達と交替しながらプレイするんだけど、今日は友達がいないので大変だった。しょっちゅう係のおじさんがやってきて、「お前、早く終われよ」と言ってきた。そして一千万達成!!「プツン」。消されてしまったーもっとやりたかったー。

㊙足立区　浜田勤泰

☞「お前、早く終われよ」とはいったいなんだッ!!　おねえさんは怒って来た。しかも、一千万達成したところで電源を切ったァー!?　完全に客をナメテル！　こういった手合は、ノック・ダウンのサンドバックか、モグラ退治ゲームのモグラもんダッ!!

〈プンプンコイモ〉



◀福岡県北九州市　吉川弘二

☞パックマンがポリスキャップをかぶると、PAIPPYだって。プフッ。カーイーネー。そう言えば昔「遊星少年パピイ」とかなんとかいうテレビマンガがあったね。胸のペンダントを前面に振りかざして「ピーパピイ」て言うと、変身して強くなるんだ。…オット、おねえさんの年がバレてしまう♡

〈コイモ〉

僕はゲームが好きで、得意な17才の高3の男性です。僕が、ゼビウスやギャラガをやると数時間遊んでいられるので、周りに人がたくさん集まってくるのです。見ているのはいいのですが、その中の2～3人は必ずタバコを吸うのです。（書き遅れましたが、僕は大のタバコ嫌いなのです。）しかも、ひどいのになると、目の前の空いているイスに座りこんで吸っているのです。そこで、僕としては、一本目はガマンしていますが、2本目からは、「やめてくれ」と言います。ところが、ゲームセンターでは、いかにも中・高校生の連中が公然と、喫煙しているのが多いのです!!　又、そういうヤツに限って、僕に「早く終われよ」とか「学校どこだ」とか、いろいろ因縁をつけてくるのです。その時もやっぱり喫煙しているのです。しかも、僕に煙を吹きかけながら……僕は大声で言いたい!!　大人が喫煙するのは、マア、しかたないと思うけど、テメーらガキがゲームセンターでタバコなんか吸うんじゃねェ。そこで、全国の（特にナムコの）ゲームセンターに心からお願いします。禁煙のゲームセンターを設けるとか、学校が終って遊びにくる午後3時から6時まで禁煙TIMEを設けるとかをして下さい。健全なゲームセンターとは、このような意味があるのではないでしょうか。

㊙東京都中野区　金子義治

☞おねえさんが口をハサム余地なしの、プンプンおハガキです。最近は、怒らないことが美徳なのか、怒らないことで自分を守っているのかしらないけど、フヌケタのが多い。自分の言えないことを言ってくれちゃう「タモリ」や「タケシ」なんかが受けちゃってるのも、その辺だと思うんだ。そんな欲求不満が、みんなにも大なり小なりあるんじゃないかな？　そこで、NG・TALKにプンプンシリーズをドンドン送って、欲求不満を解消しましョ。

〈コイモ〉

◀広島県三原市　新谷重男

ワーイ!!　来た来た、コイモねえさんのイメージイラスト。紙面の関係で9点に絞らせていただきました。他の人、ゴメンナサイ。又、送ってね♡



◀岩手県北上市　宮杜郁夫



●英語／１ ①PAC-MAN　②RALLY-X　③NAKAMURASEISAKUJYO　２①＝１)　②＝３)　③＝１)　④＝３)　⑤＝２)



◀世田谷区　富田将英



◀石川県松任市　永森　忍



◀静岡県静岡市　原　伸次



◀岩手県真城ヶ丘　山形雄介

NG・TALKは、ナムコファンの君達を全国ネットで結びつけるコミュニケーションスペースです。たくさんの楽しいお便りを待ってます。

〈宛て先〉
〒144 東京都大田区蒲田五ー三八ー三 朝日ビル ㈱ナムコ
NG編集室　NG・TALK係



◀熊本県熊本市　釜賀佳浩



◀熊本県熊本市　林　幸人



◀北海道札幌市　小川慈俊

新年耳寄りコーナー

NG読者に限り
堂々お年玉プレゼント

めいっぱい気ばってＮＧファンの欲しいものばかり、こんなにわんさかプレゼントしちゃいます。



Ⓘ　Ⓑ　Ⓓ

Ⓐリブル・ラブルトレーナー〈5名〉
新製品リブル・ラブル販促のためのインストラクター用トレーナー。

Ⓑサイン入り「NG」Tシャツ〈5名〉
細野晴臣氏とゼビウス遠藤氏両者のサインが入った家宝モン。

Ⓒサイン入り「ラジアメ」Tシャツ〈4名〉
大橋さん、鶴間さんのサイン入り。

Ⓓパックマンタオル〈10名〉
我らがパックマンのイラストがついたフェイスタオル。

ⒺDig Dugキャラクター商品
今はもう入手がかなり難しくなった。これが最後のプレゼント。
　プーカキャップ　〈3名〉
　プーカビーチボール　〈3名〉
　プーカボール(小)　〈20名〉
　トコトコプーカ
　マスコット人形等のセット〈10名〉

Ⓕマッピーキャラクター商品〈10名〉
マッピーキャラ商品が通信販売で手軽に買えるようになった！それを記念して、各種グッズをセットにしてプレゼント。

○尚、通信販売の詳しい価格リスト等の欲しい方は、(株)ナムコ　MS事業部事業課マッピー商品係　まで御連絡下さい。

ⒼPOP CORNステッカー〈10名〉
P.16で紹介した、ポップコーンでのミニＦＭ局開局を記念して。

Ⓗナムコ有名人の年賀状
P.7～8掲載のもの。オリジナルなので各１枚しかありません。誰のが欲しいのか、必ず明記。

Ⓘ namcot カートリッジ〈12名〉
P.16で紹介した待望のnamcot。発売を記念して各３名ずつ計12名にプレゼント。
「パックマン」
「マッピー」
「ギャラクシアン」
「ワープ＆ワープ」｝'59.2月発売
応募の際は必ずハガキに応募券を貼り希望のゲーム名を明記。

'84ナムコカレンダープレゼント
―ＳＦストーリー募集―

'84ナムコカレンダーは不思議感覚いっぱいのＳＦイラストカレンダー。裏表紙のイラストもそのうちの１枚です。そこで独創的なＳＦストーリーを募集します。

●応募規定
　裏表紙イラストを見てあなたがイメージする「ＳＦストーリーを書いて送って下さい。
　400字詰原稿用紙５枚以内。

●メ切　58年２月末日迄

優秀な作品を送ってくれた方50名にカレンダーをプレゼント。また優秀作数点はＮＧに掲載します。さあＳＦ作家になったつもりで、独創的で夢のあるストーリーを考えて下さい。

プレゼント応募方法

官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望するプレゼント名と記号（Ⓐ～Ⓘ）を明記の上、巻末の住所　NG編集室お年玉プレゼント係　までお寄せ下さい。(Ⓘのみ応募券が必要です。) カレンダーは応募規定を参照の事。メ切は２月末日の消印有効。発表は発送をもってかえさせていただきます。

namcot
プレゼント応募券
NG

FROM STAFF



さて上の図は、NG編集室新年会風景。ほんとにこんなヒドイんでしょうかねえ。真実はいかに…。

めでたい、メデタイ！の4号をお届けします。コタツでぬくまりながら、ご賞味ください。NG編集室では、昨年おかしたNG（この場合ノー・グッドのこと）の数々を教訓としてもっともっと楽しいミニコミ誌にしてゆきますのでよろしくお願いします。

各コーナーや編集室へのお便りも、昨年同様バリバリ送ってください。尚、NGへのお便りは、①住所 ②氏名 ③年令 ④職業 を書き添えて左記の住所宛にお送りください。掲載させて頂いた方には、NGオリジナルTシャツ、ステッカーを差し上げます。

それじゃあ諸君、子供は風の子がんばろう。ホットなお便り、お待ちしてまーす。

NG 第4号

●

昭和59年1月25日発行

●

発行（株）ナムコNG編集室

〒144 東京都大田区蒲田5—38—3

朝日ビル

ナムコ一等賞博物館

〈レポーター　立原蒼〉

恋の病いも殆んど癒えて再度登場のブルースは、冬が気に容りで、故にたいそう元気にしています。これでそろそろ雪でも舞えば気分は浮かれ放しになってしまう…。ブルースの正体は、寒さ大好き、吹雪大好き、の雪おんなみたいな変わりニャンコだったりするので。

そんなわけで、今回も張り切って御案内いたしましょう。

趣味・特技・生き甲斐・これが好き一等賞

☆何と表現すればよいでしょう。とにかくナムコには中年ライダー、青年ライダー、女性ライダーetc.バイクに乗ってる人がたくさん。ナムコに向かって石を投げりゃライダーに当たるってなくらい。（危険ですから実際に投石して試したりしないで下さい）

多勢のライダーの中から、大型ライダー（バイクに乗ってる本人も大型だし、車種も大型）の日向雅之氏（以下(日)）と、美人ライダーの誉れも高き山崎さゆり嬢（以下(山)）に一問一答をお願いしました。

・現在所有のMachine

(日)　ＴＹ250・ＸＬ250Ｒ・ドカッティ900M/Hレプリカ

(山)　ＣＢ250ＲＳ（愛称ICARUS）、ＤＴ125

・バイクのここが好きっ！

(日)　やっぱりコーナーリング！バイクとライダーが一体となった時は、何とも表現の仕様がない。

(山)　Machine のもつ正直さと不確かさ、そして泥くささかな。言葉のない会話ができる事。

・もしもこの世にバイクが無かったら。

(日)　もっと太っていたかも知れない。なぜならバイクに乗っていると空腹もトイレもガマンできるのです。

(山)　もちろん馬に乗っていたでしょう。

・こんなバイクがあったなら

(日)　空を自由に飛べるバイク。自分の気に入った道まで一直線に行けるのと、転びそうになったら空に飛んでしまえばケガもしない。（夢物語ダナ～）

(山)　ツーリングの最期の滑走にアクセルを全開にし、roadの離陸を試みる。そのまま空を飛べたらいいな。時間を駆け抜けることができたら最高！

・憧れのバイクはこれ！

(日)　いっぱいありすぎる。強いて言えば、ビンセント、アグスタ、ドカッティ。

(山)　トライアンフ・スピードツイン（イギリス製：1937年型）。

・愛車に向かって一言

(日)　あまり手入れをしないけど、気をそこねないでネ。

(山)　あと50年大切に走って行きたいね！

他にもバイクのお話しを始めると目の中お星様キラキラになる人たちが一杯。模範ライダーばかりとの評判ですけど、今後も安全運転で。……バイクって素敵。





ロケ一等賞

☆ロケ＝ロケーションの略。ロケーション＝ナムコがゲーム機などを設置している場所。58年９月現在、全国に3,681のロケがあって、そのうちの一等賞を幾つか紹介。

●面積＝ニューナラヤ（千葉市）の900坪。〝坪〟なんてあんまりお馴染みでない単位が出て来ちゃったけれと、これ約2970平方メートル。まだピンと来ないかしら。とにかくかなりの広さ。実感したい人は是非ニューナラヤ屋上に行って遊びましょう。

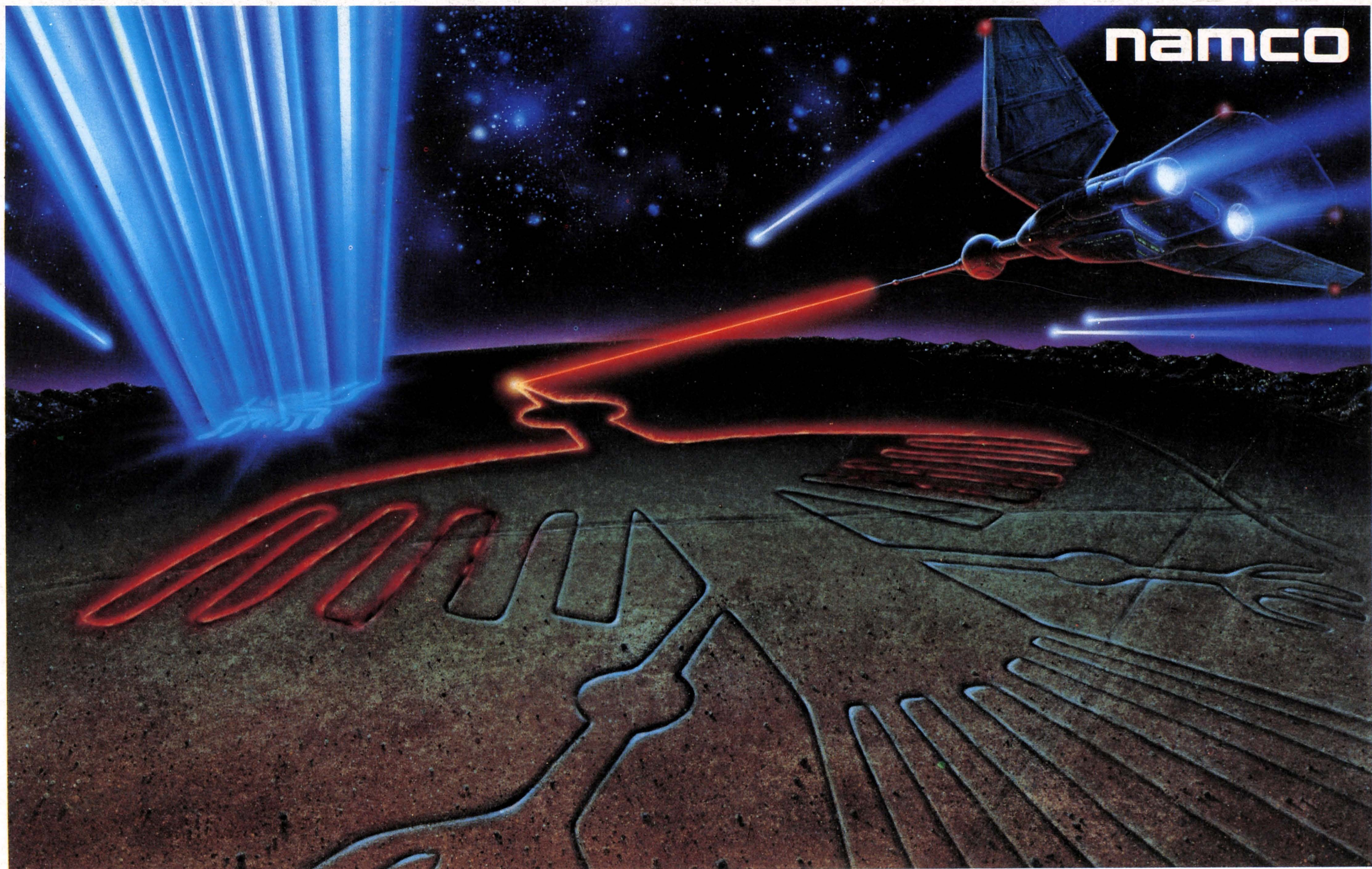


▲習志野サンペデック

●台数＝サンペデック（習志野市）。なんとビデオゲームやエレメカゲームなどが162台もあるのです。壮観・絶景・感激……。一日掛けて目一杯遊べるね。因に、二番目は葛西ナムコランド（江戸川区）の144台で、三番目はなんばビックキャロット（大阪市）の140台。（いずれも58年10月現在）

●都道府県別ロケ数＝北海道が一等賞。北海道はとても大きいし。僅差ですぐ、大都会東京が続いている。で、三番目は、って言うとどこだと想う？　そう、長野県。特にラジアメファンには日頃親しみ深いあの長野県ですよ。長野のみんな、これで自慢がひとつ出来ました。よかったね。

NG 第4号 昭和59年1月25日発行 発行(株)ナムコ NG編集室 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル



〔ナスカ地上絵〕南米ペルーのナスカ平原に描かれた巨大な具象図形。現在まで約800個の図形が発見されている。見事な一筆書きで描かれたその全景は、空からしかわからない。最近NASAから打ち上げられた地球観測衛星ランドサットが、ナスカの上空900キロ地点から全長50キロに及ぶ巨大図形を発見した。

ナムコSFストーリー募集!

詳しくは本誌P.30をご覧ください。

「遊び」をクリエイトする 株式会社 ナムコ

本社 〒144 東京都大田区蒲田5-38-3 朝日ビル TEL03(736)1211(大代)